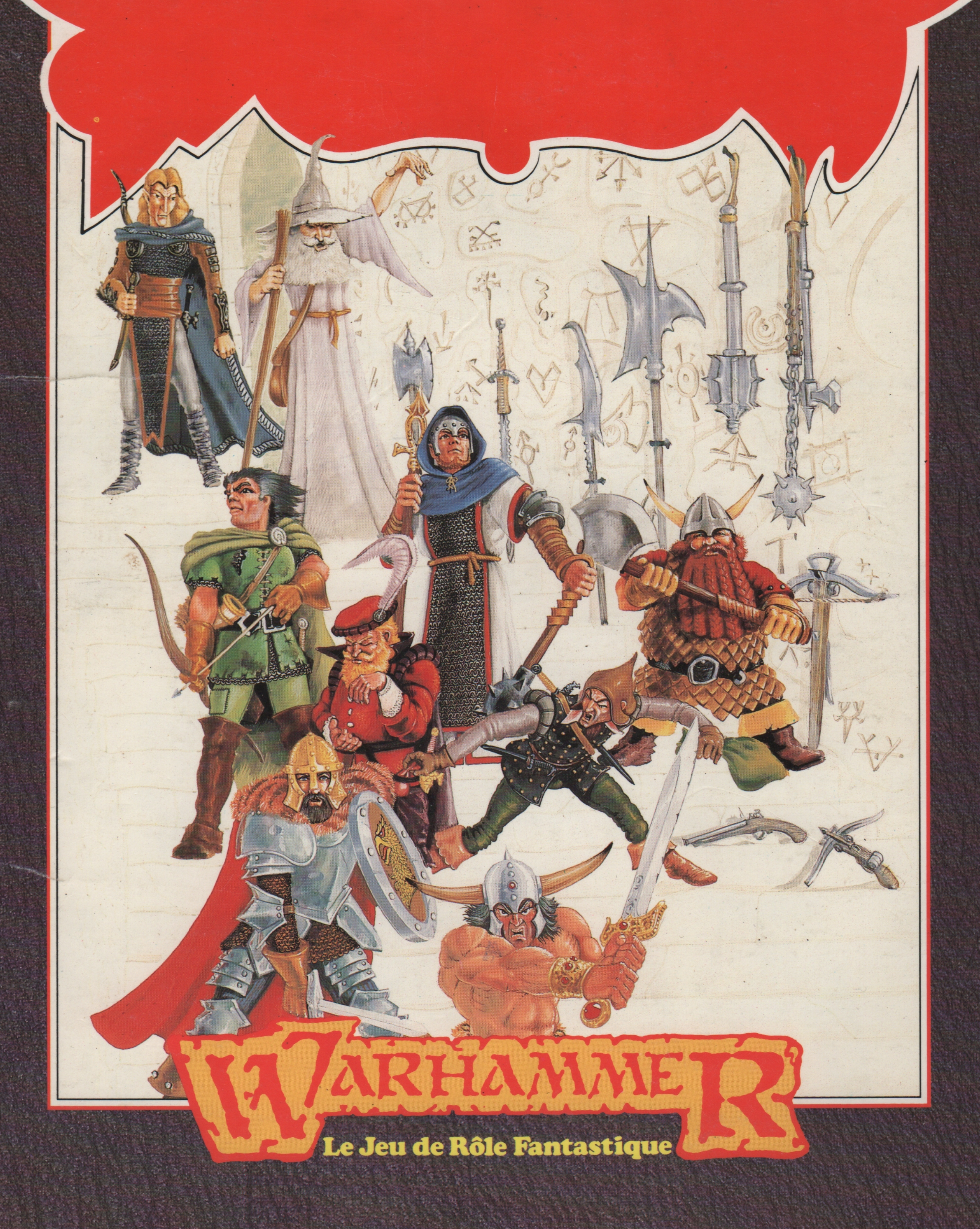
P.E.R.S.O.N.N.A.G.E.



Feuille de Personnage

WARHAMMER
Le Jeu de Rôle Fantastique

NOM	RACE	SEXE	VOCATION	ALIGNEMENT

AGE	TAILLE	POIDS	CHEVEUX	YEUX	DESCRIPTION

CARRIERE ACTUELLE	CHEMINEMENT PROFESSIONNEL	DEBOUCHÉS

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
PROFIL INITIAL														
PLAN DE CARRIERE														
PROFIL ACTUEL														

ARMES DE CONTACT	I	CC	D	Prd

ARMES DE DISTANCE	PC	PL	PE	FE	A/T

ARMURE	Loc	ENC

COMPÉTENCES

COMPÉTENCES

POINTS D'ARMURE

01 - 15
Tête

36 - 55
Bras gauche

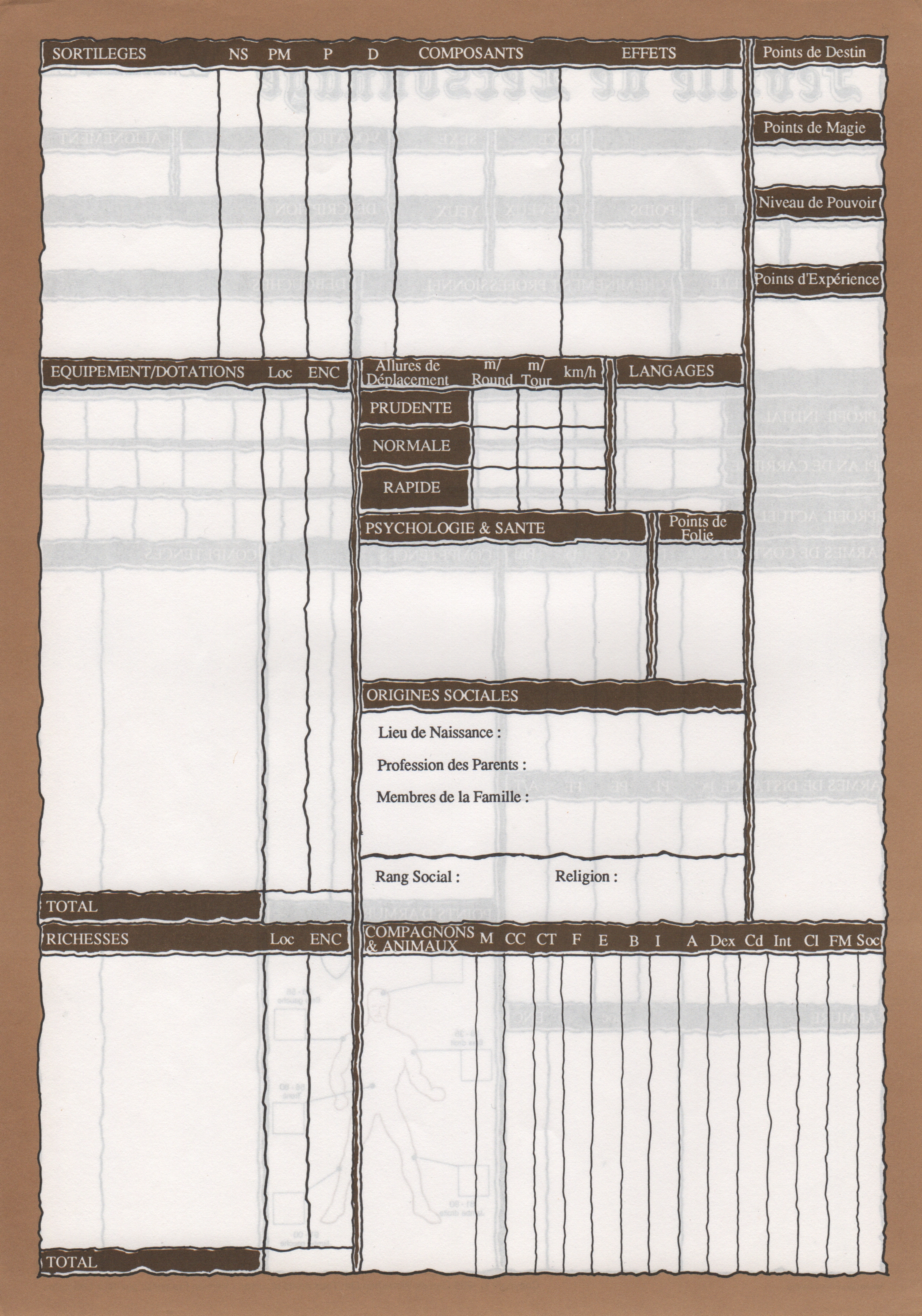
16 - 35
Bras droit

56 - 80
Tronc

81 - 90
Jambe droite

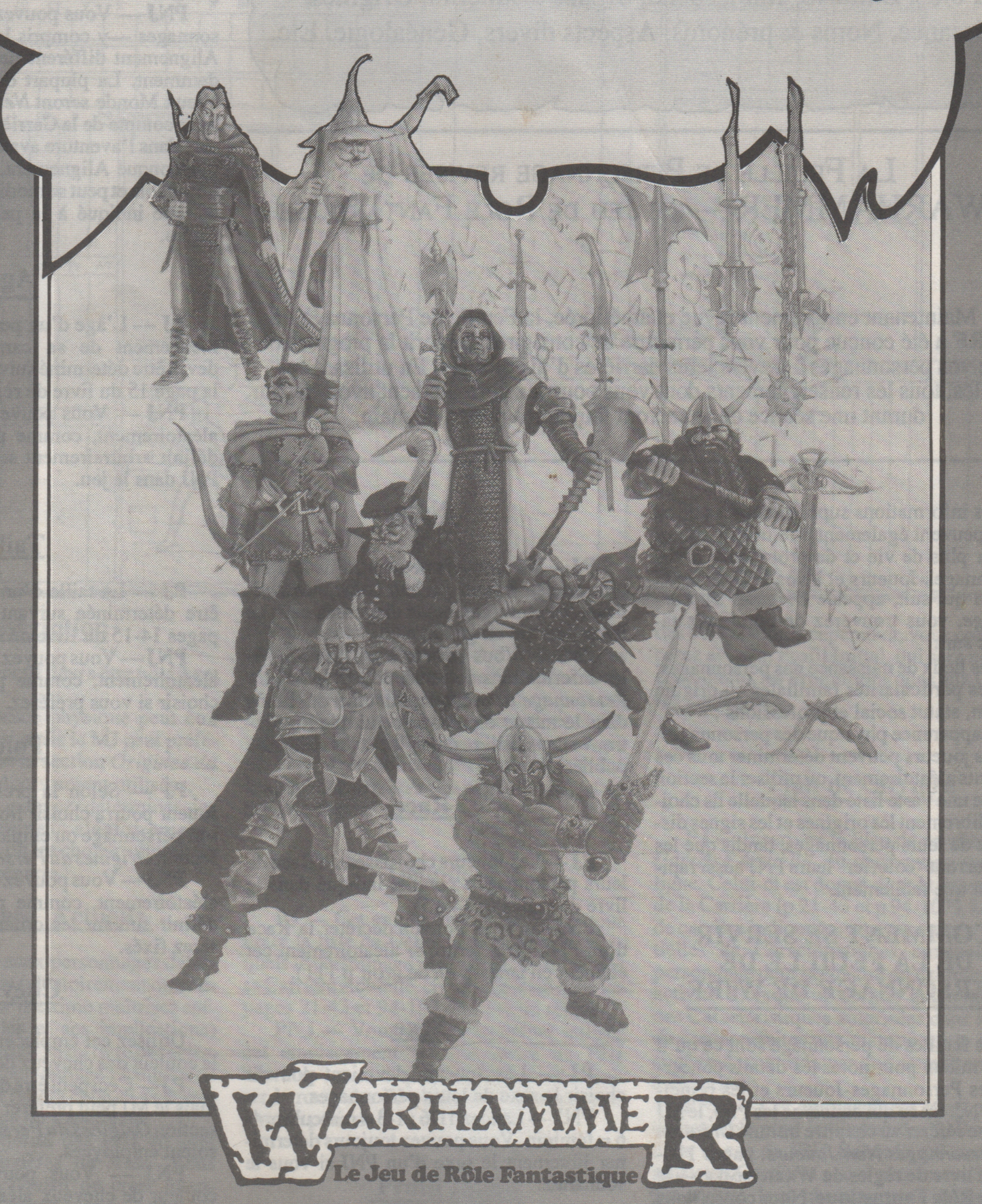
91 - 00
Jambe gauche

IMP. METAIS s.a. - 95110 SANNOIS


SORTILEGES
NS
PM
P
D
COMPOSANTS
EFFETS
Points de Destin
Points de Magie
Niveau de Pouvoir
Points d'Expérience
EQUIPEMENT/DOTATIONS
Loc
ENC
Allures de Déplacement
m/ Round
m/ Tour
km/h
LANGAGES
PRUDENTE
NORMALE
RAPIDE
PSYCHOLOGIE & SANTE
Points de Folie
ORIGINES SOCIALES
Lieu de Naissance :
Profession des Parents :
Membres de la Famille :
Rang Social :
Religion :
TOTAL
RICHESSES
Loc
ENC
COMPAGNONS & ANIMAUX
M
CC
CT
F
E
B
I
A
Dex
Cd
Int
Cl
FM
Soc
TOTAL

P.E.R.S.O.N.N.A.G.E.

Poids, Enfance, Rang social, Signes distinctifs, Origines, Naissance, Noms & prénoms, Aspects divers, Généalogie, Etc.



WARHAMMER™ LE JEU DE ROLE FANTASTIQUE

P.E.R.S.O.N.N.A.G.E.

Poids, Enfance, Rang social, Signes distinctifs, Origines, Naissance, Noms & prénoms, Aspects divers, Généalogie, Etc.

LA FEUILLE DE PERSONNAGE REVISEE DE WARHAMMER — LE JEU DE ROLE FANTASTIQUE.

Maintenant entièrement revue et améliorée, la Feuille de Personnage de WJRF a été conçue pour vous permettre de consigner par écrit la progression de vos personnages à travers leurs carrières d'aventuriers. En utilisant ces feuilles, tous les renseignements dont vous pourriez normalement avoir besoin durant une séance de jeu seront toujours à portée de main.

Les informations supplémentaires de ce livret peuvent également être utilisées pour donner plus de vie et de profondeur à vos Personnages-Joueurs et à vos PNJ. Dans la section qui suit, appelée *Origines du Personnage*, vous trouverez de nombreux tableaux sur :

- les lieux de naissance des personnages;
- les particularités familiales — origine du nom, statut social et professions ;
- l'apparence physique des personnages.

Les joueurs peuvent déterminer tous ces éléments aléatoirement, ou utiliser la section comme une vaste liste dans laquelle ils choisiront librement les origines et les signes distinctifs de leurs personnages, tandis que les MJ pourront "colorier" leurs PNJ aussi rapidement que facilement.

COMMENT SE SERVIR DE LA FEUILLE DE PERSONNAGE DE WJRF

Les feuilles de personnage sont ce qu'il y a de mieux pour noter les détails concernant les Personnages-Joueurs et les principaux PNJ. En ce qui concerne les PNJ, le MJ devra se référer au chapitre intitulé *Création des Personnages Non-Joueurs*, pages 110-111 du livre de règles de **WARHAMMER — le Jeu de Rôle Fantastique**. Nous conseillons vivement aux Joueurs de remplir ces différentes cases au moyen d'un crayon à papier. De nombreux détails vont se modifier à mesure que les personnages vont progresser à travers leurs aventures… et vous ne pouvez jamais savoir avec certitude comment les choses vont tourner pour eux.

Les commentaires qui suivent vous seront très utiles lorsque vous remplirez la feuille de personnage d'un PJ ou d'un PNJ. Toutes les références de page se rapportent au livre de règles de **WARHAMMER — le Jeu de Rôle Fantastique**.

Nom

PJ — Les Joueurs peuvent, s'ils le désirent, choisir le nom qui leur convient en utilisant les renseignements dispensés dans ce livret comme un guide.

PNJ — Vous pouvez souhaiter utiliser les informations de la section *Origines du Personnage* de ce livret pour créer des noms dans le même esprit que celui que l'on retrouve dans le livre de règles et les scénarios publiés.

Race

PJ — Les Joueurs choisissent la Race de leurs personnages, comme indiqué dans le livre de règles (p 14-15).

PNJ — Vous pouvez décréter la Race d'un PNJ, ou déterminer aléatoirement cet élément en lançant un dé (voir p 111).

Sexe

PJ — Les Joueurs devraient pouvoir choisir le sexe de leus personnages.

PNJ — Lancez 1D6 : 1-3 = masculin ; 4-6 = féminin. Vous pouvez toujours déterminer librement le sexe d'un PNJ si vous le souhaitez.

Vocation

Utilisez cet emplacement pour inscrire l'orientation "professionnelle" générale de votre personnage : *Guerrier, Forestier, Filou* ou *Lettré*.

PJ — Les joueurs choisiront la Vocation initiale de leurs personnages comme précisé dans le livre de règles (p 16).

PNJ — Vous pouvez décider de la Vocation actuelle d'un PNJ, ou établir cet élément en lançant un dé (voir p 111, mais notez les restrictions de la p 16).

Alignement

Un personnage peut être défini comme étant *Neutre, Bon, Mauvais, Loyal* ou *Chaotique*. Ceci permet de déterminer grosso-modo l'attitude du personnage envers le monde qui l'entoure et les autres Races.

PJ — Les Humains, Nains et Halfelings seront *Neutres* ; les Elfes seront *Bons*. Au choix du MJ : les PJ peuvent être d'un Alignement différent.

PNJ — Vous pouvez autoriser les personnages —y compris les PJ— à avoir un Alignement différent de ceux cités précédemment. La plupart des personnages du Vieux Monde seront *Neutres*. Vous devrez tenir compte de la Carrière du PNJ et de son rôle dans l'aventure avant de lui assigner un quelconque Alignement. Celui-ci n'est pas immuable et peut se modifier au fil du temps, comme indiqué à la page 90 du livre de règles.

Age

PJ — L'âge d'un personnage, au commencement de sa carrière d'aventurier, devra être déterminé suivant la procédure de la page 15 du livre de règles.

PNJ — Vous pouvez déterminer l'âge aléatoirement, comme pour les PJ, ou le définir arbitrairement selon la fonction du PNJ dans le jeu.

Taille

PJ — La taille d'un personnage devra être déterminée suivant la procédure des pages 14-15 du livre de règles.

PNJ — Vous pouvez déterminer la taille aléatoirement, comme pour les PJ, ou la choisir si vous préférez.

Poids

PJ — Selon la préférence du MJ, le Joueur pourra choisir librement le poids de son personnage ou employer les tables de la section *Origines du Personnage* de ce livret.

PNJ — Vous pouvez déterminer le poids aléatoirement, comme pour les PJ, ou le définir suivant les critères que vous vous serez fixés.

Cheveux

Utilisez cet emplacement pour inscrire la couleur des cheveux de votre personnage.

PJ — Ceci peut être décidé par le Joueur, mais le MJ peut préférer que les tables de la section *Origines du Personnage* de ce livret soient employées.

PNJ — Vous pouvez déterminer la couleur de cheveux aléatoirement, comme pour les PJ, ou la choisir si vous préférez.

Yeux

La couleur des yeux de votre personnage doit figurer à cet emplacement.

PJ — La couleur des yeux peut être décidée par le Joueur, mais le MJ peut préférer que les tables de la section *Origines du Personnage* de ce livret soient utilisées.

PNJ — Vous pouvez déterminer la couleur des yeux aléatoirement, comme pour les PJ, ou la choisir si vous préférez.



Feville de Personnage

WARHAMMER Le Jeu de Rôle Fantastique

NOM | RACE | SEXE | VOCATION | ALIGNEMENT

AGE | TAILLE | POIDS | CHEVEUX | YEUX | DESCRIPTION

CARRIERE ACTUELLE | CHEMINEMENT PROFESSIONNEL | DEBOUCHÉS

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
PROFIL INITIAL														
PLAN DE CARRIERE														
PROFIL ACTUEL														

ARMES DE CONTACT | I | CC | D | Prd

COMPÉTENCES

COMPÉTENCES

ARMES DE DISTANCE | PC | PL | PE | FE | A/T

POINTS D'ARMURE

01 - 15 Tête
36 - 55 Bras gauche
16 - 35 Bras droit
56 - 80 Tronc
81 - 90 Jambe droite
91 - 00 Jambe gauche

ARMURE | Loc | ENC

SORTILEGES | NS | PM | P | D | COMPOSANTS | EFFETS

Points de Destin

Points de Magie

Niveau de Pouvoir

Points d'Expérience

EQUIPEMENT/DOTATIONS | Loc | ENC

TOTAL

RICHESSES | Loc | ENC

TOTAL

Allures de Déplacement	m/ Round	m/ Tour	km/h
PRUDENTE			
NORMALE			
RAPIDE			

LANGAGES

PSYCHOLOGIE & SANTE | Points de Folie

ORIGINES SOCIALES

Lieu de Naissance :

Profession des Parents :

Membres de la Famille :

Rang Social : | Religion :

COMPAGNONS & ANIMAUX | M | CC | CT | F | E | B | I | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc

Description

Tout signe distinctif devra être noté à cet emplacement.

PJ — L'apparence physique peut être choisie par le Joueur, mais le MJ peut préférer que les tables de la section *Origines du Personnage* de ce livret soient utilisées.

PNJ — Vous pouvez déterminer les traits caractéristiques aléatoirement, comme pour les PJ, ou les choisir suivant les besoins de votre scénario.

Carrière Actuelle

PJ — Les nouveaux personnages déterminent leur Carrière (aléatoirement ou sous la direction du MJ s'il estime maîtriser suffisamment les règles et ses implications) dans les listes de la page 18 du livre de règles. Plus tard, quand le personnage changera de Carrière, son joueur notera celle-ci à cet emplacement, à la place de l'ancienne.

PNJ — La majorité des PNJ en sont encore à leurs Carrières de Base. Vous pouvez néanmoins choisir de créer intentionnellement des personnages exerçant une Carrière Avancée, ou ayant pratiqué plus d'une Carrière de Base, auquel cas la Carrière du moment devra être inscrite dans cette case.

Cheminement professionnel

Cet emplacement est prévu pour noter les précédentes Carrières du personnage, s'il y a lieu.

PJ — Lorsqu'un personnage change de Carrière, le nom de celle-ci doit être inscrit dans la case *Carrière Actuelle*, et noté ici à la suite des précédentes Carrières suivies par le personnage (ou tout au moins celles qu'il a totalement Achevées ; c.-à-d. acquis toutes les Promotions et toutes les Compétences).

PNJ — Lorsque vous créez un personnage élaboré, vous devez déterminer et développer les précédentes Carrières suivies par celui-ci en utilisant les *Tables Récapitulatives des Carrières* des pages 344 à 364 du livre de règles.

Débouchés

PJ — Cet emplacement est prévu pour noter la liste de Débouchés potentiels auxquels le personnage peut prétendre du fait de sa Carrière Actuelle, comme précisé dans les pages 21-43 et 94-107 du livre de règles.

PNJ — Vous pouvez souhaiter utiliser cet emplacement si vous créez un PNJ "durable" ; c.-à-d. qui peut être amené à croiser la route des PJ plusieurs fois et sur une longue période.

Profil Initial

PJ — Le Profil Initial d'un personnage nouvellement créé est établi suivant la procédure de la page 14 du livre de règles. Chaque fois que le personnage prend une Promotion, son *Profil Actuel* est modifié mais son Profil Initial reste inchangé et il est donc inscrit définitivement à cet emplacement. Sa présence se justifie en tant que référence lors des "achats" de Promotions.

PNJ — Ce n'est pas un emplacement indispensable pour la plupart des PNJ puisque, dans la majorité des cas, le Profil Initial des personnages sera exactement le même que le *Profil Actuel* (voir ci-dessous). Dans le cas des PNJ élaborés cependant, vous commencerez avec un Profil Initial, qui sera noté ici, et ajouterez les Promotions dues aux Carrières suivantes.

Plan de carrière

PJ — Inscrivez le Plan de carrière de la *Carrière Actuelle* du personnage sur cette ligne. Celui-ci est donné dans la description de la Carrière (p 21-43 et p 94-107). Le Plan de carrière indique les augmentations potentielles de Caractéristiques auxquelles le personnage peut prétendre en exerçant cette activité. Lorsque ce dernier augmente une des Caractéristiques autorisées dans le Plan de carrière, faites une marque sur le chiffre concerné pour indiquer que cette Promotion a été prise.

PNJ — Cet emplacement n'est pas indispensable pour la plupart des PNJ ; mais, dans le cas de PNJ élaborés qui ont suivi plusieurs Carrières et qui peuvent prétendre poursuivre leur cheminement professionnel, il sera des plus utiles de tenir à jour cette ligne. L'utilisation du Plan de carrière sur la feuille de personnage est exactement la même que pour les PJ.

Profil Actuel

PJ / PNJ — Voici l'emplacement où doit être noté le Profil du moment du personnage. Il est obtenu en additionnant les Promotions prises dans le *Plan de carrière* (en dépensant des Points d'Expérience) au *Profil Initial* du personnage.



Armes de contact

PJ / PNJ — Les armes de contact que possède le personnage, et qui sont "prêtes à l'emploi", doivent être inscrites ici, suivies par les modificateurs que l'arme donne à l'*Initiative*, à la *Capacité de Combat*, aux jets de Dégâts et aux tentatives de Parade de son utilisateur ; ceux-ci sont précisés pages 120-121 du livre de règles.

Les nouveaux PJ, ainsi que les PNJ simples, n'auront que les armes de contact précisées dans les *Dotations* de leurs Carrières (bien que les Guerriers et les Forestiers auront également une Arme Simple et que *tous les personnages* auront l'équivalent d'un couteau). Une arme est *prête à l'emploi* lorsqu'elle est tenue à la main ou accrochée à la ceinture dans un fourreau ou par un autre moyen ; une arme transportée dans un sac à dos ou laissée à la maison n'est pas prête à l'emploi !

Armes de distance

PJ / PNJ — Les armes de distance que possède le personnage, et qui sont "prêtes à l'emploi", doivent être inscrites ici, suivies par leurs Portées *Courte*, *Longue* et *Extrême*, leur *Force Effective* et leurs temps de *Armer/Tirer*. Tous ces éléments figurent à la page 128 du livre de règles.

Les nouveaux PJ, ainsi que les PNJ simples, n'auront que les armes de distance précisées dans les *Dotations* de leurs Carrières. Tout comme les *armes de contact*, seules celles qui sont prêtes à l'emploi devront être notées ici.

Armure

PJ — Les nouveaux personnages auront les pièces d'armure précisées dans les *Dotations* de leurs Carrières de Base (p 21-43). Les *Guerriers* auront également un casque (partiel). Les personnages pourront acheter, trouver ou voler d'autres pièces d'armure durant le déroulement de la campagne. Chaque pièce d'armure devra être inscrite ici, suivie de la partie du corps qu'elle protège (localisation corporelle) et de sa valeur d'Encombrement (cf. pages 75 et 293-296).



Les Points d'Armure correspondant à chaque pièce portée sur soi sont notés dans les cases correspondant aux parties du corps concernées sur le croquis du recto de la Feuille de Personnage. La localisation des pièces d'armure dont le personnage n'est pas revêtu devra être inscrite de la même manière que pour le reste de l'Equipement (voir ci-dessous).

PNJ — La majorité des PNJ exerçant une Carrière de Base ne disposeront que des pièces d'armure précisées dans la description de cette Carrière (p 21-43). Les personnages plus expérimentés auront tout ou partie des pièces d'armure notées dans les *Dotations* de toutes les Carrières qu'ils ont suivies, voire même des éléments supplémentaires si vous le souhaitez.

Compétences

PJ — Les nouveaux personnages disposeront des Compétences précisées dans la description de leurs Carrières initiales (p 21-43), ainsi que certaines Compétences Automatiques (p 16) et/ou d'autres Compétences, déterminées aléatoirement suivant la Vocation choisie (p 16-17). Toutes les autres Compétences seront obtenues en dépensant des Points d'Expérience au fil de la progression du personnage. Toutes les Compétences maîtrisées par le personnage devront être inscrites ici, suivies de tout élément que le Joueur jugera utile de mentionner (comme les Caractéristiques et les Tests que la Compétence modifie, et les valeurs de ces modifications).

PNJ — La plupart des PNJ simples ne disposeront que des Compétences précisées dans la Carrière de Base qu'ils exercent. Les personnages élaborés pourront maîtriser toutes les Compétences correspondant à leurs précédentes Carrières, ainsi que de nombreuses Compétences dépendant de leur Carrière Actuelle si vous le jugez bon. Le nom de chaque Compétence ainsi que les modificateurs aux Caractéristiques et aux Tests qu'elle confère peuvent être inscrits dans ces colonnes.

Points d'armure

PJ/PNJ - Les cases correspondant à chaque partie du corps devront être utilisées pour noter le nombre de Points d'Armure qui protègent ces différentes localisations corporelles. Le petit dessin en forme d'écu devra être coché si le personnage dispose d'un bouclier. Référez-vous aux pages 121-122 du livre de règles pour les différentes sortes de protection d'armure et à la page 118 pour l'emploi de l'armure en combat.

Sortilèges

PJ - Quand le personnage apprend ou découvre un nouveau sort (seuls les *apprentis sorciers* débutent le jeu avec un sort), celui-ci doit être noté ici. Ces sorts (considérés comme inscrits sur le livre de sorts du personnage) sont les seuls qu'il pourra incanter. Seul un personnage qui exerce ou a exercé, une carrière d'Enchanteur aura des sorts notés à cet emplacement. Il existe une colonne pour le nom du sort, son *Niveau* (NS), les *Points de Magie* (PM) que son incantation requiert, sa *Portée* (P), sa *Durée* (D), les *Composants* nécessaires (et si le personnage les possède !) et toute mention utile à propos de ses *Effets* ; tous ces renseignements peuvent être trouvés dans les pages 153 à 181 du livre de règles.

PNJ — Les personnages Enchanteurs auront appris 1D4 +1 sorts dans chaque catégorie qui leur est accessible (par exemple : Magie Mineure, Magie de Bataille Niveau 1, Magie Elémentaire Niveau 2, etc.). N'oubliez pas de noter les sorts des Carrières précédentes, en plus de ceux de la Carrière Actuelle.

Points de Destin

PJ — Les nouveaux personnages débutent le jeu avec 1 à 4 Points de Destin. Il se peut qu'en d'exceptionnelles circonstances ils puissent en gagner d'autres. Le Joueur devra conserver, dans cette case, le décompte exact des Points de Destin restant.

PNJ — La grande majorité des PNJ n'a pas de Points de Destin. Toutefois si vous désirez "protéger" un PNJ indispensable à votre campagne, ou si vous souhaitez mettre en scène le retour de l'un de vos "grands méchants", particulièrement puissant, alors que vos Joueurs croient lui avoir définitivement réglé son compte, vous pouvez lui octroyer quelques Points de Destin.

Niveau de Pouvoir

PJ / PNJ — Le montant des Points de Magie du personnage fluctue lorsque les sorts sont incantés et les points récupérés par le repos ou la méditation ; mais il est utile de noter, dans cette case, le nombre de Points de Magie maximum auquel un Enchanteur peut prétendre. Le Niveau de Pouvoir n'augmente que lorsque le personnage embrasse une nouvelle Carrière qui lui octroie des Points de Magie supplémentaires, ou lorsqu'il reçoit un objet magique qui lui confère des Points additionnels.

Points de Magie

PJ / PNJ — Le nombre *actuel* de Points de Magie du personnage est inscrit ici. Au début, ce chiffre sera égal au *Niveau de Pouvoir* (voir ci-dessus), avant de diminuer et d'augmenter tandis que le personnage incantera des sorts et récupérera par le repos ou la méditation, ainsi que par les effets de certains sorts et objets magiques. Tout ceci est expliqué en détails à la page 133 du livre de règles.



Equipement / Dotations

PJ — Les nouveaux personnages auront les pièces d'équipement précisées dans les *Dotations* de leurs Carrières de Base (p 21-43). Les personnages peuvent néanmoins acheter, trouver ou voler d'autres matériels au fur et à mesure de la progression de la campagne. Ces équipements devront tous être notés ici, suivis par leurs valeurs *d'Encombrement* (voir p 75 et 293-296) et de courtes mentions précisant leurs localisations : sur soi, à la maison, dans les sacoches de selle, et cetera.

PNJ — La plupart des PNJ exerçant une Carrière de Base ne disposeront que des Dotations précisées dans la description de cette Carrière (p 21-43), à moins que vous ne désiriez leur fournir délibérément certains extra. Les plus expérimentés auront tout ou partie de l'équipement de toutes les Carrières qu'ils ont suivies jusqu'à lors et probablement même quelques pièces de matériel supplémentaires (voir p 109-110 du livre de règles pour certains commentaires à ce sujet) ; ceci doit également être inscrit ici, tout comme pour les PJ. Notez bien que les PNJ ne transporteront généralement pas avec eux des objets inappropriés aux circonstances du moment, et que la majeure partie des possessions d'un PNJ devrait se trouver dans sa maison ou sa tanière.

Allures de déplacement

PJ / PNJ — Notez les trois Allures de déplacement en mètres par Round, mètres par Tour et kilomètres par heure. C'est la Caractéristique *Mouvement* du personnage qui détermine ces Allures — voir page 73 du livre de règles.

Langages

PJ / PNJ — Les personnages seront habilités à s'exprimer dans les langages/dialectes conférés par leurs Races et tous ceux appropriés à leurs lieux de naissance. Les personnages expérimentés seront capables de parler des langages/dialectes supplémentaires en acquérant la Compétence *Langue étrangère* (cf. p 291 - 292).

Expérience

PJ — Les personnages reçoivent des Points d'Expérience en reconnaissance de leurs actes (voir pages 90-93 et 109). Les Points d'Expérience du personnage seront inscrits ici et devront être effacés lorsqu'ils seront "dépensés" contre de nouvelles Compétences, des Promotions prises sur le Plan de carrière actuel du personnage, ou pour un changement de Carrière. Un personnage nouvellement créé n'aura aucun Point d'Expérience.

PNJ — A moins que le PNJ n'ait une fonction importante et durable dans la campagne, vous n'avez pas à vous préoccuper de ses Points d'Expérience. S'il est prévu que ce personnage ait un grand rôle à jouer, vous pouvez lui permettre d'accumuler des Points d'Expérience au fil du temps et de se développer de la même manière qu'un PJ.

Psychologie & Santé

PJ — Tout ce qui affecte la santé mentale et physique du personnage devra être noté ici. Tout changement dû à la Race du personnage (p 14-15, et également le **Bestiaire**), aux Maladies (p 82), aux Folies (p 83-87) ou aux Handicaps magiques (p 138-140) devra être inscrit à cet emplacement. Les nouveaux personnages n'auront que les Traits Psychologiques inhérents à leurs Races.

PNJ — Les PNJ élaborés peuvent avoir subi les effets d'une Folie ou d'une Maladie au cours de leurs Carrières — vous pouvez décider de ce qui vous semble convenir ou octroyer au personnage 5% de (mal-)chance par Carrière Achevée d'avoir contracté une Maladie. Les Démonistes, les Nécromants et les Sorciers Mauvais ou Chaotiques souffriront également de Handicaps magiques en accord avec leurs niveaux (p 138).



Points de Folie

PJ — Cette case doit être utilisée pour noter les Points de Folie du personnage, comme il est expliqué à la page 83.

PNJ — Vous pouvez souhaiter attribuer, à vos principaux PNJ, 1D6 Points de Folie par Carrière exercée (après la première) ; étant entendu que le personnage reçoit un Trouble pour chaque tranche de 6 Points de Folie (voir p 83-87) et que le reliquat devra être inscrit dans cette case. En ce qui concerne les Démonistes, les Nécromants et les Sorciers Mauvais ou Chaotiques, vous devrez considérer un risque de 10% cumulatifs par niveau (de ces carrières de Magicien suivies) pour que le personnage ait reçu 1D6 Points de Folie supplémentaires.

Richesses

PJ — Les nouveaux personnages disposeront de toute somme d'argent précisée dans les *Dotations* de leurs Carrières de Base (p 21-43), plus 3D6 Couronnes d'or. Les personnages peuvent gagner, trouver ou voler davantage d'argent au fil de la progression de la campagne. Ceci devra être noté ici. Les localisations de ces sommes d'argent peuvent être inscrites dans cet emplacement, ainsi que celles des autres richesses du personnage. Seules les liquidités sont concernées par ces colonnes — c.-à-d. les pièces "sonnantes et trébuchantes" et les richesses facilement convertibles (gemmes, etc.) — toutes les autres possessions devront être notées dans *Equipement / Dotations*.

PNJ — La plupart des PNJ exerçant une Carrière de Base n'auront que les richesses indiquées dans la description de cette Carrière (p 21-43), plus 1D6 Couronnes d'or. Les personnages plus expérimentés pourront disposer de plus si vous le souhaitez. S'ils sont chez eux ou sur leur lieu de travail, les PNJ pourront également avoir les richesses mentionnées dans la *Table de Détermination Aléatoire des Trésors* (p 109-110).

Origines Sociales

PJ / PNJ — Les personnages peuvent définir certains de leurs antécédents afin de "colorer" leur passé. Ces éléments individuels peuvent être déterminés comme suit :

Lieu de Naissance : peut être choisi, ou déterminé aléatoirement, sur les tables de la section *Origines du Personnage*, selon la préférence du MJ.

Profession des Parents / Membres de la Famille : peuvent être choisis, ou déterminés aléatoirement sur les tables de la section *Origines du Personnage*, selon la préférence du MJ.

Rang Social : ce nouveau concept est introduit dans la section *Origines du Personnage* de ce livret.

Religion : la divinité du personnage (qu'il aura librement choisi) devra être notée ici, suivie des renseignements correspondants qui se trouvent dans les pages 196 à 210 du livre de règles.

Compagnons & Animaux

PJ — Le Joueur devra inscrire le Profil de toute Créature indiquée dans les *Dotations* des Carrières de Base de son personnage ; ce Profil peut être obtenu à partir du **Bestiaire** ou encore déterminé par le MJ dans les cas spéciaux ou inhabituels. Cela comprend les animaux dressés avec lesquels un Bateleur fait son numéro, un cheval si le personnage en a un, le chien du Ratier, le poney de l'Ecuyer, la mule du Prospecteur, et cetera. Au moment où un suivant humanoïde, ou tout autre créature, rejoint son "maître", que ce soit à la suite d'un achat, d'un vol, d'un engagement, d'un emprunt, ou de tout autre forme d'acquisition morale ou physique, le Joueur pourra inscrire son Profil dans ces colonnes. Notez que le MJ peut se réserver le droit de garder pour lui (en n'oubliant pas de les noter !) les Profils et les aptitudes de tout humanoïde ou autre compagnon, afin que les Joueurs n'en aient pas la connaissance précise.

PNJ — Cet emplacement peut être utilisé pour tout compagnon, humanoïde ou animal, bien que vous puissiez toujours remplir des Feuilles de Personnage complètes si cela s'avère utile.





ORIGINES DU PERSONNAGE

Tout comme les informations qu'un Joueur peut recueillir à partir des descriptions de la Race, de la Carrière, des Compétences et de la Religion de son personnage, les renseignements qui suivent peuvent être considérés comme des éléments intéressants… et utiles. Ils s'intègrent, sans aucune difficulté, dans le livre de règles de WARHAMMER — le Jeu de Rôle Fantastique.

NOMS DES PERSONNAGES

La plupart des personnages de la campagne *de L'Ennemi Intérieur* sont natifs de L'Empire, une contrée du Vieux Monde qui est plus ou moins conforme à l'Allemagne de notre propre monde, à l'époque moyenâgeuse. Cette campagne se situe essentiellement dans L'Empire, et c'est pourquoi les noms Humains des listes qui suivent ont été intentionnellement "germanisés".

Noms Humains

Prénoms

Les listes suivantes sont constituées de prénoms impériaux courants. Vous pouvez en choisir un dans une de ces listes lorsque vous en avez besoin, ou lancez un "D1000" si vous préférez (c.-à-d., lancez trois D10 : considérez le premier comme chiffre des "centaines", le second comme celui des "dizaines" et le dernier comme les "unités"). Ces listes n'ont pas la prétention d'être exhaustives, mais comprennent la plupart des prénoms les plus populaires en usage dans L'Empire.



Prénoms Masculins					
001-002	Adam	405-408	Gebhartd(t)	665-672	Martin
003-006	Adelbert 2	409-412	Georg 1/3	673-676	Matthias
007-022	Adolf/Adolphus	413-420	Gerhard(t)	677-684	Max 1/Maxi-millian
023-026	Albert	421-424	Gottfried	685-686	Moritz 6
027-034	Albricht/Alberich /Albrecht	425-428	Gotthard	687-694	Niklaus/ Nikolas/ Nikolaus
035-036	Aldhelm	429-432	Gottlieb	695-698	Olaf 5
037-044	Alex/Alexei 3 /Alexis 3	433-434	Gregor 3	699-700	Oskar 7
045-048	Alfred/Alfried	435-438	Gunnar	701-708	Otto
049-050	Alfricht	439-446	Gunthar/ Gunther	709-716	Paul 1/Paulus2
051-066	Anders 4/5	447-462	Gustaf/ Gustav/ Gustavus 2	717-724	Peter1/Pieter
067-074	Andreas	463-466	Hals	725-726	Quintus 2
075-082	Anton 6/7	467-498	Hannes 1/ Hans 1	727-728	Ralf 5
083-084	Arthur	499-500	Hartwig	729-736	Rolf 1/5
085-088	Axel	501-516	Heinrich	737-738	Reinal
089-092	Barthelm	517-524	Heinz 1	739-746	Reiner
093-100	Bengt 5	525-526	Heironymus 2	747-754	Reinhard(t)
101-116	Bernhard(t)	527-534	Helmut	755-762	Reinhold
117-132	Berthold(t)	535-536	Hergard	763-766	Reinwald
133-140	Boris	537-544	Herman(n)	767-770	Rudiger/Rutger
141-164	Bruno	545-546	Herpin	771-778	Rudolf/Rudi
165-196	Carolus 2/Carl 1 /Karl 1	547-548	Hildebrand(t)	779-780	Ruprecht
		549-550	Holger 5	781-788	Siegfried
197-220	Claus/Klaus	551-554	Hugo 6/7	789-792	Sigismund/Siggi
221-228	Conrad/Konrad	555-556	Hultz	793-800	Sigmund/Siggi
229-232	Diehl	557-558	Humfried	801-802	Stehmar
233-240	Dieter	559-562	Jakob	803-818	Stephan/Stefan
241-244	Dietrich	563-566	Joachim 4	819-820	Theodosius 2/6 /Theo
245-248	Eberhard(t)	567-598	Johann 1/ Johannes		
249-250	Eckhard(t)			821-822	Theophilus 2/6 /Theo
251-254	Edgar	599-606	Josef 1	823-830	Thomas
255-262	Ehrhard(t)	607-608	Kaspar	831-832	Tobiạs 2/6
263-266	Ehrmann	609-610	Kastor	833-840	Udo
267-268	Emmerich	611-614	Knud 5/ Knut 5	841-844	Uhler
269-292	Erich	615-638	Kurt	845-852	Ulrich
293-324	Ernst 1	639-640	Lorenz 6	853-856	Viktor 3
325-332	Erwin	641-642	Leonhard	857-860	Vorster
333-334	Faustmann	643-646	Leopold	861-868	Waldemar
335-336	Felix 2/6	647-648	Liutpold	869-876	Walter
337-340	Ferdinand	649-656	Ludovicus 2/ Ludwig	877-909	Werner 1
341-372	Franz 1	657-660	Lukas	910-942	Wilhelm
373-404	Friedrich/Fritz 1 /Frederik	661-664	Magnus 2	943-959	Wolf
				960-983	Wolfgang
				984-000	Wolmar

Prénoms Féminins					
001-005	Agnes 2	306-315	Etelka	701-710	Ludmilla
006-015	Agnetha 2/5	316-340	Eva	711-715	Luise/Lise 1
016-020	Alexa 3	341-350	Franziska 7	716-720	Magdalene/ Magda
021-030	Alfrida 5	351-360	Frida 5	721-725	Margaritha 6/7
031-035	Alice/Alicia	361-370	Gabrielle/ Gabi 7	726-740	Marlene
036-040	Amalie	371-385	Gerda	741-750	Martha/Marte
041-060	Andrea	386-390	Gertrud(e) 2	751-755	Martina
061-065	Anika	391-400	Gilda	756-765	Marie 1/6/7 /Maria 1/6/7
066-090	Anna 1	401-415	Greta 5	766-770	Mathilde/Tilda 6/7
091-095	Astrid 1/4/5	416-425	Gretel	771-780	Monika
096-100	Barbara 2/6	426-435	Gretchen	781-785	Nastassia 3
101-105	Beatrix 2/6	436-450	Hanna	786-790	Natasha 3

106-115	Berta/Bertha	451-460	Hedwig	791-795	Ottilia
116-125	Bianka **6**	461-470	Heidi	796-800	Petra **6**
126-130	Birgit **5**	471-475	Helena **6**	801-815	Regina/ Regine/Gina
131-145	Brigitte/Gitta **4/5**	476-495	Hilda	816-830	Renata/Renate
146-155	Britt/Brita **5**	496-505	Hildegard	831-835	Selena **6**
156-170	Brunhild(e)	506-515	Hunni	836-850	Sigrid **5**
171-180	Charlotte/Carlotta	516-530	Ilsa/Ilse	851-855	Sigrun **5**
181-190	Carina **6**	531-550	Inga	856-860	Silma
191-200	Carmilla **2/3**	551-570	Ingrid **4/5**	861-870	Solveig **5**
201-205	Claudia **2/6/7**	571-575	Irene/Irina **6**	871-880	Sophia **6**
206-215	Dagmar	576-590	Isolde	881-890	Susanne **2/6** /Susanna **2/6**/ Susi
216-220	Elena **6**	591-615	Johanna/ Janna	891-895	Theodora/ Dora **6**
221-230	Elfrida **5**	616-620	Juliane **6**	896-900	Theodosia/ Theda **6**
231-250	Elisa/Elise	621-625	Karelia **5**	901-910	Therese **6**
251-260	Elisabeth	626-635	Karin **5**	911-920	Thylda
261-275	Elsa	636-645	Karoline **6/7**	921-935	Ulrike/Ulla
276-285	Emmanuelle **6/7**	646-660	Katharine /Katrina **6/7**	936-960	Ursula/Uschi
286-295	Emilie **7**	661-680	Kirsten **5**	961-965	Veronica **6/7**
296-300	Erika **5**	681-690	Klara **2/6**	966-975	Wanda
301-305	Esther **6**	691-700	Leonore/ Leni	976-985	Wertha
				986-000	Wilhemina/ Mina

Notes sur les Tables de Prénoms :

Lorsqu'un prénom possède plusieurs formes (y compris les diminutifs informels), celles-ci sont précisées. Certains prénoms sont suivis d'un chiffre ; reportez vous aux paragraphes correspondants qui suivent :

1. Ces prénoms peuvent être combinés avec un autre pour former un prénom composé — exemples : Karl-Franz, Hans-Peter, Anna-Lise, Marie-Astrid, etc. Cette pratique est très courante parmi la noblesse.

2. Ces prénoms sont archaïques, mais encore en application occasionnellement. On les rencontre le plus souvent chez les gens de la noblesse ou ceux des anciennes générations.

3. Ces prénoms sont d'influence Kislevite ; ils sont très courants dans le nord et l'est de L'Empire, mais ne sont pas complètement inconnus ailleurs.

4. Ces prénoms sont d'influence Wasterlandaise ; ils sont courants dans le nord-ouest de L'Empire, mais sont également employés dans les autres régions.

5. Ces prénoms sont d'influence Norsque ; ils sont courants à l'extrême nord de L'Empire, mais sont également employés dans les autres régions.

6. Ces prénoms se rencontrent bien plus fréquemment dans le sud de L'Empire que nulle part ailleurs.

7. Ces prénoms sont d'influence Bretonnienne ; ils sont courants dans l'ouest de L'Empire, mais sont également employés dans les autres régions.

Patronymes

Tout comme en Europe médiévale, le prénom est le plus couramment utilisé pour identifier une personne, et le patronyme n'est employé que lorsque l'identification doit être la plus précise possible et que le prénom seul ne suffit plus. Les noms patronymiques ne sont pas toujours transmis des parents à l'enfant, comme il est d'usage aujourd'hui. La plupart des gens choisissent leur patronyme lorsqu'ils quittent le domicile familial, ou deviennent adultes, pour se distinguer. Souvent, ils adopteront leur nom de famille, mais il existe de nombreux cas où les enfants s'octroient un patronyme totalement nouveau.

Les patronymes peuvent être inspirés par une variété de sources :

1. Noms de Lieux : Par exemple, Johann Dunkelberg qui vient de la région de Dunkelberg. Tous les noms de lieux mentionnés dans le livre de règles de **WJRF** ou dans la campagne *L'Ennemi Intérieur* peuvent être employés comme patronymes. La noblesse rajoute souvent "*von*»"(de) ou "*von der*»" (du, de la, etc.) devant le nom du lieu, surtout lorsque le patronyme est précédé d'un titre.

2. Professions : Par exemple, Johann Schmidt qui est forgeron (s'écrit "schmied" en allemand). De tels patronymes tendent à se "fossiliser" et il est très courant pour un personnage d'être connu et appelé par rapport à la profession de son père ou de son grand-père alors qu'il exerce lui-même une carrière totalement différente ; ainsi ce Johann "le forgeron" pourrait être actuellement charpentier ou batelier. Naturellement, si Johann souhaite être appelé Johann Zimmermann (c.-à-d. Johann le charpentier) ou Johann Bootmann (Johann le batelier), rien ne l'empêche de changer de nom — il n'a qu'à le faire !

Un dictionnaire Français-Allemand peut être une bonne source d'inspiration pour des noms de ce type. Voici quelques traductions de professions courantes :

Batelier...... .. Bootmann ou Schiffer
Boucher .... Fleischer ou Metzger
Boulanger ..... Bäcker
Brasseur .... Brauer
Charpentier ... Zimmermann
Chasseur .... Jäger
Colporteur ..... Hausierer
Cordonnier ..... Schuster ou Schuhmacher
Forgeron.......... Schmied



Graveur.......... Kupferstecher, Stahlstecher
Imprimeur .... Drucker
Joaillier .... Juwelier
Maçon .... Maurer
Marchand ...... Händler ou Kaufmann
Menuisier ..... Tischler ou Schreiner
Paysan .... Bauer
Potier .... Töpfer ou Hafner
Scribe .... Schreiber
Tailleur .... Schneider
Tanneur .... Gerber
Tonnelier ...... Küfer ou Küper
Verrier .... Glasmacher ou Glaser

3. Surnoms : Par exemple, Johann Grosz pour "Johann le gros". Si un personnage possède un trait caractéristique flagrant, celui-ci pourra être employé comme surnom. Utiliser la Table des Signes Distinctifs de ce livret, en conjonction avec un dictionnaire Français-Allemand, peut vous donner un large aperçu de surnoms "descriptifs" ou sobriquets. En voici quelques exemples :

Balafre .... Narbe, Schmarre(n)
Barbe "volumineuse".. Bart, Grossbart
Bégaiement .... Stotter(er), Stamml(er)
Borgne .... Einaug(¨ig), Augenlos
Calvitie .... Kahl
Carrure chétive .... Dünn
Carrure imposante........ Stark
Dos voûté .... Bücker
Forte pilosité .... Haarig, Zottig
Grande taille .... Lang(¨er)
Manchot .... Einarm(ig), Armlos
Nez "volumineux" ..... Nase
Peau blême .... Blass, Bleich
Petite taille .... Kurz(¨er)
Ventre bedonnant ...... Grosz, Dickbauch(¨ig)
Visage attirant .... Schön
Voix forte .... Laut

Les surnoms ne sont pas forcément péjoratifs ou peuvent tout au moins concerner des qualités, des défauts, des valeurs morales (ou leur absence) ou autres qui ne se constatent pas "de visu". Par exemple, Dieter Feige ("le poltron") qui, chaque fois qu'on l'appelle ainsi, se remémore avec résignation le petit moment de faiblesse de son grand-père.

4. Parents ou Ancêtres : Par exemple Johann Hanssohn qui signifie "fils de Hans". Se nommer soi-même d'après un parent ou un ancêtre célèbre —réel ou imaginaire— est une pratique courante. Sigmarssohn est





certainement un des noms les plus rencontrés à travers L'Empire. Cette forme d'appellation prévaut surtout dans le nord de L'Empire, ce qui est un résultat probable des contacts et de l'influence des Norsques. La particule "*von*" est parfois utilisée pour sous-entendre une connexion avec une personne célèbre — von der Magnus, par exemple.

Notes sur les Patronymes :

Avec un dictionnaire Français-Allemand et un peu d'imagination, vous pourrez créer toutes sortes de patronymes pour les PJ et les PNJ, comme vous pouvez le constater dans les aventures publiées de la campagne *de L'Ennemi Intérieur*. La noblesse utilisera le "*von*" plus souvent que les autres catégories sociales, et le personnage artisan —dont la famille perpétue le même métier depuis des générations— adoptera souvent le nom de sa profession. En général, les patronymes dérivés des noms de lieux et les surnoms seront plus employés par la paysannerie et les basses classes sociales des villes — Hans Brandstadt, par exemple, n'est pas un nom très significatif si Brandstadt est une ville de plusieurs milliers d'habitants et que chaque cinquième enfant mâle y est prénommé Hans ; tandis que Ludwig Johannssohn von Altdorf est un nom qui sonne trop fort pour être celui d'un voleur ou d'un mendiant — un sobriquet comme Flink ("agile") serait plus approprié.

NdT : *L'Allemand étant issu du même rameau linguistique (le Germanique) que l'Anglais, les rapports entre ces deux langues en ce qui concerne les noms de métiers et les sobriquets sont souvent plus évidents à constater qu'avec le Français.*

Les traductions de mots en Allemand peuvent être employées tel quel comme patronymes mais elles sont parfois altérées (accents, accords, prononciation...), tronquées ou raccourcies.

Noms Nains

Prénoms

Les prénoms Nains ont tendance à être courts —rarement plus de deux syllabes— et retentissants. Les Nains empruntent souvent les noms en usage chez les Humains s'ils sonnent bien lorsqu'on les prononce ; il n'y a qu'à voir le nombre de noms à consonance Norsque employés par les Nains de L'Empire (qui sont encore plus répandus chez les Nains Norsques) et l'emploi occasionnel de prénoms Humains impériaux tels que Thomas ou Josef, comme c'est le cas pour Josef Bugman et son lieutenant Thomas Thykssohn. Voici quelques exemples de prénoms masculins Nains :

Bel(e)gol	Grond
Bardin	Grum
Brokk	Grundi
Brond(i)	Grunni
Dimrond	Haakon
Dimzad	Hargin
Drumin	Hergar
Durak	Ketil
Dwinbar	Kettri
Fimbur	Mordin
Garil	Mundri
Gomrund	Ragni
Gorim	Rungni
Gorm	Sindri
Gottri	Storri
Grim	Thingrim
Grom	

Les autres Races rencontrent rarement des membres de la gent féminine de la race des Nains, c'est pourquoi leurs prénoms sont moins connus. Comme leurs contreparties masculines, elles emploient également des prénoms Humains à l'occasion — d'origine Norsque comme Sigrun, Astrid, Asta et Sigrid ; ou Impériale comme Gerda, Berta et Ulla. De nombreux prénoms féminins typiquement Nains sont créés en prenant un prénom masculin finissant par un -i- et en le remplaçant par un -a- ; ce qui donne Grunna, Kettra, Sindra, etc.

Patronymes

Les noms patronymiques des Nains s'inspirent de deux principales tendances. Certains suivent la pratique humaine Norsque qui consiste à se baser sur la filiation (exemples, Gottri Gurnissohn ou Grunna Ragnistochter), alors que d'autres (pratiquement toujours le sexe "fort") ont des surnoms, généralement en rapport avec leur apparence physique, leur force et leurs prouesses martiales. Grand-marteau, Barbe-de-fer, Nezcrochu et Terreur-des-gobelins en sont des exemples types. En plus du prénom et du patronyme, le nom du clan ou de la Forteresse est aussi employé lors d'occasions officielles ou lorsqu'on s'adresse à un membre d'une autre Race ou d'une autre Forteresse — exemple, Gomrund Barbe-fourchue de Karak-Kadrin.

Noms Elfes

Les Elfes —qui sont la complication faite... créature— emploient un système de noms qui est pratiquement incompréhensible pour les profanes. Le principe consiste à se choisir un nom euphonique (apparemment les consonnes -r- et -l- répondent parfaitement à ce critère) et qui a une acception vertueuse. Toutefois, la signification rattachée à un nom est souvent celle que le porteur de ce nom veut bien qu'elle soit — les Nains aiment à raconter l'histoire de ce prince Elfe qui insistait pour que son nom puisse se traduire par "grande sagesse", mais dont les mots qui le composaient pouvaient se comprendre également par "vomissement d'yeux globuleux".

Les noms Elfes défient la logique. L'emploi de un, deux ou trois noms est une pratique courante, chacun de ces noms étant habituellement composé de deux parties, chacune de ces parties apportant quelque chose à la signification globale. Occasionnellement, un Elfe qui vit dans une communauté Humaine adoptera un ou plusieurs noms tirés de l'Occidental. De tels noms ont souvent un thème champêtre et perpétuent la tradition Elfe sur l'harmonie des sons et l'expression de "nobles" sentiments. Feuille-d'or, Rosée-d'automne, Brise-ardente et Lumière-verte en sont des exemples courants.

La table ci-dessous vous permet de créer des noms Elfes plus traditionnels ; lancez les dés une première fois pour le préfixe et une seconde fois pour le suffixe, puis réunissez les deux termes ainsi définis — n'hésitez pas à rajouter ou enlever quelques lettres pour que le nom soit plus facilement prononçable. Les Elfes ne font pas la distinction entre "prénom" et "patronyme". Certains noms Elfes, spécialement ceux de la noblesse Elfe que l'on ne rencontre que rarement, peuvent être composés de trois éléments (en fait ils ont deux *suffixes*) ; la légende veut que cette tradition vienne des Elfes Hauts, mais même les Elfes ne peuvent en confirmer la véracité.



1er Jet Préfixes (D100)		2ème Jet Suffixes (D100)	
01-03	Aes	01-03	alion
04-05	Air	04-05	andar(a)
06-08	Al(d)	06-08	andil(e)
09-10	Am	09-10	andilas
11-12	Ang	11-12	andiril
13-14	Ca(l)	13-14	ane
15-16	Car	15-16	anel
17-18	Dol	17-18	arel
19-20	Edri	19-20	arr
21-22	Eldi(r)	21-22	avandrel
23-24	Ell	23-24	cora(l)
25-26	Epon	25-26	coran(na)



27-29	Err	27-29	dil
30-31	Fan	30-31	drigar
32-33	Far	32-33	ellion
34-36	Fil	34-36	endil
37-38	Gal	37-38	fan(a)
39-40	Gil	39-40	far
41-43	Hal	41-43	galiel
44-45	Har	44-45	gran(a)
46-47	Has	46-47	hal(i)
48-49	Ilu	48-49	hil(e)
50-51	Im(ra)	50-51	holen
52-53	Io	52-53	huir
54-55	Lar	54-55	ia(n)
56-57	Laurel	56-57	ina(l)
58-60	Lin	58-60	inde(l)
61-63	Lor	61-63	irllan
64-66	Lora(l)	64-66	lad
67-68	Mal	67-68	llana(n)
69-70	Mar	69-70	lor
71-72	Mor	71-72	mal
73-74	Orr	73-74	maris
75-77	Pel	75-77	mir
78-79	Ral	78-79	mor
80-81	Shas	80-81	nor
82-84	Sir	82-84	oth
85-86	Tall(a)	85-86	ras
87-88	Ter	87-88	riel
89-90	Tor	89-90	rond
91-92	Ullia(l)	91-92	thin
93-94	Urdith	93-94	thol
95-96	Val	95-96	uviel
97-98	Vir	97-98	wen
99-00	Yav(a)	99-00	wing

Il existe une toute petite différence, au moins pour les oreilles étrangères à la Race, entre les noms Elfes de genres masculin et féminin — les Nains, et certains Humains, prétendent allègrement que c'est parce que le peu de différence entre les deux ne se limite pas qu'aux noms. Les noms créés à partir de la table ci-dessus conviennent aux Elfes des deux sexes, bien que la plupart puissent prendre une forme plus féminine par la suppression de la dernière consonne et/ou l'ajout d'une voyelle à la fin — Sarellian devenant Sarellia ou Sarelliane.

Noms Halfelings

Prénoms

Etant les plus "humanisés" de toutes les Races non-humaines, les Halfelings emploient souvent des prénoms qui sont très étroitement inspirés de l'Occidental. Les Halfelings du Moot adoptent les prénoms impériaux qu'ils trouvent à leur goût — bien qu'ils affectionnent les prénoms très longs et qui sonnent de façon grandiose pour leurs généalogies, il faut aussi qu'ils puissent employer un diminutif pour la vie de tous les jours. Les prénoms comme Maximillian (Max), Ludwig (Ludo), Thomas, Hugo, Adam, Albert, Agnes, Eva et Frida sont très courants chez les Halfelings. En bref, si un prénom Humain a une consonance "douillette" (ou mieux encore, une consonance vaguement grandiose *et* un diminutif qui sonne douillettement), il séduira les Halfelings.

L'utilisation de surnoms en tout genre est également fréquente ; un Halfeling aura toujours un prénom "officiel" pour les besoins de son arbre généalogique et autres raisons, mais Heironymus Montfleuri peut être appelé Hiro ou même Succulus par ses amis, et les non-Halfelings pourraient le connaître sous ce surnom pendant des années sans jamais savoir son véritable prénom.



Patronymes

Les Halfelings préfèrent des patronymes distinctifs et agréables à l'oreille et si deux Halfelings ont le même nom, c'est qu'ils ont un lien de parenté entre eux, aussi lointain soit-il. Il faut souvent passer au crible plusieurs dizaines de générations (et engloutir un nombre équivalent de tartes et de bières parfumées) pour le découvrir, mais il existe et sera toujours trouvé au bout du compte.

Des noms comme Houblon, Montfleuri, Piévelu, Piéfané, Valenfleur, Piéchaud, Dalenpent sont courants, et montrent l'intérêt que les Halfelings portent à la bonne chère et l'orgueil qu'ils retirent de leurs pieds.

TRAITS CARACTERISTIQUES

La table qui suit propose certaines particularités physiques et autres signes distinctifs qui peuvent fournir la base d'une description. Certains d'entre eux suggèrent des ajustements de Caractéristiques que le MJ peut appliquer à ses PNJ s'il le désire, et même aux Personnages-Joueurs si ceux-ci sont prêts à accepter les mauvais jets de dés de la même façon que les bons.

La plupart des personnages auront 1D6 - 2 (minimum 0) Signes Distinctifs.

Notes

1. Correspond à un "1" automatique sur la *Table 1* des poids (Corpulence).

2. Correspond à un "6" automatique sur la *Table 1* des poids (Corpulence).

3. Devient Soc +10 envers les Races ou les personnages à tempérament guerrier.

4. Au lieu des +3D10 pour le calcul de la taille, prenez la base minimum (selon la Race et le Sexe) et ajoutez 25 +1D5 cm.

5. Au lieu des +3D10 pour le calcul de la taille, prenez la base minimum (selon la Race et le Sexe) et ajoutez 1D5 cm.

D100	Signes Distinctifs	Ajustements de Profil
01-02	Accent prononcé	-5% sur les Compétences de communication
03-05	Balafre	Soc -10
06-07	Barbe "volumineuse"	aucun
08-10	Bégaiement	-10% sur les Compétences de communication
11-12	Borgne	CT x 1/2
13-15	Calvitie	aucun
16-17	Carrure chétive	*cf.* note *1*
18-20	Carrure imposante	*cf. note* 2
21-22	Chevelure très courte	aucun



23-25	Chevelure très longue	aucun
26-27	Cheveux frisés	aucun
28-30	Chicots	Soc -10
31-32	Claudication	M -1 (minimum 2)
33-35	Corps couvert de cicatrices	Soc -10 ; *cf. note 3*
36-37	Dents très blanches	Soc +5
38-40	Dos voûté	aucun
41-42	Expression hautaine	Soc -5 ; Cd +5
43-45	Forte pilosité	aucun
46-47	Grande taille	Cd +5 ; *cf. note 4*
48-50	Grandes oreilles	aucun
51-52	Jambes courtes	M -1 (minimum 2)
53-55	Mains botes	Dex -10
56-57	Manchot	Dex -10
58-60	Marque de naissance	aucun
61-62	Moustache	aucun
63-65	Nez aplati	aucun
66-67	Nez crochu	aucun
68-70	Nez "volumineux"	aucun
71-72	Ongles longs	aucun
73-75	Peau blême	aucun
76-77	Pectoraux proéminents	F +1
78-80	Petite taille	Cd -5 ; *cf. note 5*
81-82	Regard charismatique	Soc +10
83-85	Sourcils broussailleux	aucun
86-87	Sourire narquois	Soc -5
88-90	Ventre bedonnant	+10% sur la *Table 2* des poids (Base)
91-92	Visage attirant	Soc +10
93-95	Voix forte	Cd +5 ; Soc -5
96-97	Voix intelligible	+5% sur les Compétences de communication
98-00	Zézaiement	Soc -10

Table 1 : Corpulence

D6	Humain	Nain	Elfe	Halfeling
1	Très Faible	Faible	Très Faible	Faible
2	Faible	Moyenne	Faible	Moyenne
3	Moyenne	Moyenne	Faible	Moyenne
4	Moyenne	Forte	Moyenne	Forte
5	Forte	Forte	Moyenne	Très Forte
6	Très Forte	Très Forte	Moyenne	Très Forte

Table 2 : Poids de Base (kg)

D100	Humain	Nain	Elfe	Halfeling
01-02	45	40	35	30
03-05	47 1/2	42 1/2	37 1/2	32 1/2
06-10	50	45	40	35
11-15	55	47 1/2	42 1/2	37 1/2
16-25	60	50	45	40
26-35	65	52 1/2	47 1/2	42 1/2
36-50	70	55	50	45
51-65	75	60	52 1/2	47 1/2
66-75	80	65	55	50
76-85	85	70	57 1/2	52 1/2
86-90	90	75	60	55
91-95	95	80	65	57 1/2
96-98	100	85	70	60
99-00	110	95	80	65

Table 3 : Ajustement/Taille

mètres	Humain	Nain	Elfe	Halfeling
1,01-1,05	-	-	-	1D5 kg
1,06-1,10	-	-	-	1D3 kg
1,11-1,20	-	-	-	0
1,21-1,25	-	-	-	+1D3 kg
1,26-1,30	-	-	-	+1D5 kg
1,31-1,35	-	-2D6 kg	-	-
1,36-1,40	-	-1D8 kg	-	-
1,41-1,50	-	0	-	-
1,51-1,55	-	+1D8 kg	-	-



POIDS DU PERSONNAGE

Les tables suivantes peuvent être utilisées pour déterminer aléatoirement le poids d'un personnage. Lancez 1D6 sur la *Table1* pour déterminer la Corpulence du personnage et appliquez le modificateur correspondant sur le jet de D100 de la *Table 2*. Consultez ensuite la *Table 3* pour déterminer si oui ou non votre personnage doit appliquer un ajustement en rapport avec sa taille. La *Table 4* est facultative ; elle est utilisée si vous souhaitez que les personnages féminins soient, en moyenne, plus légers que les personnages masculins. Enfin, la *Table 5* est également facultative, pour que les extrêmes de poids se reflètent sur le Profil du personnage.

Les personnages de **Très Faible** Corpulence soustraient 20 à leur jet sur la *Table 2* et retirent 1D10 kg à leur poids final.

Les personnages de **Faible** Corpulence soustraient 10 à leur jet sur la *Table 2*.

Les personnages de Corpulence **Moyenne** n'ont pas de modificateurs.

Les personnages de **Forte** Corpulence ajoutent 10 à leur jet sur la *Table 2*.

Les personnages de **Très Forte** Corpulence ajoutent 20 à leur jet sur la *Table 2* et additionnent 1D10 kg à leur poids final.





1,56-1,60	-	+2D6 kg	-	-
1,61-1,65	-1D10 kg	-	-	-
1,66-1,70	-1D5 kg	-	-1D8 kg	-
1,71-1,75	0	-	-1D5 kg	-
1,76-1,80	0	-	0	-
1,81-1,85	+1D5 kg	-	0	-
1,86-1,90	+1D10 kg	-	+1D5 kg	-
1,91-1,95	-	-	+1D8 kg	-

Table 4 : Ajustement/Sexe

D6	Humain	Nain	Elfe	Halfeling
1	-1D10 kg	0	0	-1D8 kg
2	-1D8 kg	-1D10 kg	0	-1D5 kg
3-4	-1D5 kg	-1D8 kg	0	-1D3 kg
5	-1D3 kg	-1D5 kg	0	0
6	0	-1D3 kg	0	+1D3 kg

Table 5 : Ajustements des Caractéristiques

D6	Excédent de poids	Insuffisance de poids
1-2	E +1	E -1
3-4	E +1 ; I -10	E -1 ; I +10
5-6	E +1 ; I -10 ; M -1	E -1 ; I +10 ; M +1

Table 4 : Ajustement / Sexe (facultative)

La *Table 2* correspond à des personnages masculins ; pour un personnage féminin, appliquer les ajustements supplémentaires suivants :

Table 5 : Ajustements des Caractéristiques (facultative)

Si un personnage est beaucoup plus lourd ou plus léger que la moyenne, le MJ peut optionnellement imposer des ajustements à son Profil. Pour savoir si un personnage a un excédent ou une insuffisance de poids, confrontez le poids final (ajusté) du personnage avec sa correspondance théorique dans la colonne "D100" de la *Table 2*.

Le personnage est en excédent de poids si son poids final est ***supérieur*** au poids brut d'un jet de 91-95, et en insuffisance de poids si son poids final est ***inférieur*** au poids brut d'un jet de 06-10. Ainsi un Humain qui pèse plus de 95 kg est en excédent, et en insuffisance de poids s'il pèse moins de 50 kg.

Les ajustements du Profil sont déterminés selon la Table suivante :

COULEUR DES CHEVEUX

Utilisez la table ci-contre pour déterminer aléatoirement la couleur des cheveux des personnages.

Notes

1. Les Nains et les Elfes se teignent souvent les cheveux ; cette table ne donne que la couleur d'origine.

2. Le blanc n'est pas nécessairement la couleur d'origine. Pour les vieux personnages (Humains de plus de 35 ans, Nains de plus de 90 ans, Elfes de plus de 100 ans et Halfelings de plus de 70 ans), les Joueurs devront effectuer deux jets. Le premier sera la couleur "naturelle" et le second, si le résultat est blanc, indiquera que les cheveux du personnage sont devenus gris ou blancs (chenus) avec l'âge. Cette table représente les couleurs de cheveux générales des personnages de L'Empire, du Wasteland, de la Bretonnie, d'Albion et de Kislev. Si le personnage est né dans une autre partie du monde, certains modificateurs devraient lui être accordés. Les Humains et les Nains Norsques, par exemple, devraient lancer 3D20, tandis que les Tiléens et les Estaliens devraient lancer 3D10 +70 et les personnages d'Arabie 1D6 +94.

D100	Humain	Nain 1	Elfe 1	Halfeling
01-05	Blanc 2	Blanc 2	Blanc 2	Blanc 2
06-10	Blanc 2	Blanc 2	Argenté	Blond-cendré
11-15	Argenté	Blond-cendré	Argenté	Blond-cendré
16-20	Argenté	Blond-cendré	Blond-cendré	Blond
21-25	Blond-cendré	Blond	Blond-cendré	Blond
26-30	Blond	Blond	Blond	Mordoré
31-35	Mordoré	Mordoré	Blond	Mordoré
36-40	Mordoré	Roux	Mordoré	Mordoré
41-45	Mordoré	Roux	Mordoré	Roux
46-50	Roux	Cuivré	Ocre	Ocre
51-55	Ocre	Cuivré	Auburn	Auburn
56-60	Auburn	Châtain clair	Châtain clair	Châtain clair
61-65	Cuivré	Châtain clair	Châtain clair	Châtain clair
66-70	Châtain clair	Châtain foncé	Châtain foncé	Châtain clair
71-75	Châtain clair	Châtain foncé	Châtain foncé	Châtain foncé
76-80	Châtain foncé	Châtain foncé	Brun	Châtain foncé
81-85	Châtain foncé	Brun	Brun	Châtain foncé
86-90	Brun	Brun	Bleu-noir	Brun
91-95	Brun	Bleu-noir	Noir	Brun
96-00	Noir	Noir de jais	Noir	Noir de jais

COULEUR DES YEUX

Employez la table ci-contre pour déterminez aléatoirement la couleur des yeux des personnages.

Cette table représente les couleurs générales des yeux des personnages de L'Empire et vaut également pour le Wasteland, la Bretonnie, Albion et Kislev. Si le personnage est né dans une autre partie du monde, certains modificateurs devraient lui être accordés. Les Humains et les Nains Norsques, par exemple, devraient lancer 2D20 ou 3D20, tandis que les Tiléens, les Estaliens et les Arabes devraient lancer 3D10 +70 ou même 1D10 +90.

D100	Humain	Nain	Elfe	Halfeling
01-05	Gris clair	Gris clair	Argent	Gris clair
06-10	Gris clair	Gris clair	Gris clair	Bleu
11-15	Gris-bleu	Bleu	Gris-bleu	Bleu
16-20	Gris-bleu	Bleu	Gris-vert	Noisette
21-25	Bleu	Noisette	Bleu	Noisette
26-30	Bleu	Marron clair	Bleu	Noisette
31-35	Pers	Marron clair	Pers	Marron clair
36-40	Vert	Marron clair	Vert	Marron clair
41-45	Noisette	Marron clair	Vert	Cuivre
46-50	Noisette	Cuivre	Marron clair	Marron
51-55	Marron clair	Cuivre	Marron clair	Marron
56-60	Marron clair	Marron	Cuivre	Marron
61-65	Marron clair	Marron	Marron	Marron
66-70	Marron clair	Marron	Marron	Marron
71-75	Marron	Marron	Marron	Marron
76-80	Marron	Marron	Marron	Marron
81-85	Marron	Marron foncé	Marron foncé	Marron foncé
86-90	Marron foncé	Marron foncé	Marron foncé	Marron foncé
91-95	Marron foncé	Indigo	Indigo	Marron foncé
96-00	Violet	Violet	Noir	Marron foncé

Les Joueurs pourraient également souhaiter rejeter certaines combinaisons de couleurs yeux/cheveux, si un mélange bizarre heurte leur sensibilité. Il est probablement plus indiqué de tirer d'abord la couleur des cheveux, et de retirer le ou les jets de couleur des yeux qui ne conviennent pas.

Au choix du MJ : vous pouvez accorder, à un personnage, 1% de chance d'avoir des yeux de couleurs différentes (vairons) ; non seulement ceci le rend "remarquable" et immédiatement reconnaissable, mais ce peut être aussi considéré comme une marque du Chaos dans certains endroits...



LIEU DE NAISSANCE

La liste de localités qui suit donne une certaine idée des lieux dont peuvent être originaires les personnages qui commencent leurs carrières d'aventuriers dans L'Empire ; et notamment à Altdorf qui est le point de départ de la campagne *L'Ennemi Intérieur*. Toutefois, cette table peut être ajustée pour les personnages qui débutent le jeu dans une autre partie de L'Empire.

On considère que peu de personnages sont originaires des régions éloignées. de L'Empire et que, par conséquent, les étrangers sont très rares. Les Personnages Non-Joueurs doivent donc être tous originaires de L'Empire, à moins que le MJ ait une bonne raison pour décider qu'il en est autrement. Si un PNJ vient d'une partie du Vieux Monde qui n'a pas été suffisamment détaillée, le MJ peut rester vague sur ses origines — il ne devrait venir d'aucun endroit dont les PJ aient pu entendre parler. Les cartes du livre de règles de WJRF et de la campagne *L'Ennemi Intérieur* indiquent les emplacements des localités proposées sur les Tables.

Humains

Utilisez la *Table d'Origines /1* pour déterminer d'où les personnages Humains sont originair

Tables d'Origines/1 : L'Empire

D100	Origine	
01-25	Altdorf (ville)	
26-50	Altdorf (campagne)	
	01-06	Teufelfeuer
	07-11	Rechtlich
	12-17	Heiligen
	18-23	Gluckshalt
	24-29	Hartsklein
	30-35	Schlafebild
	36-41	Hochloff
	42-47	Rottefach
	48-53	Walfen
	54-59	Furtild
	60-65	Grossbad
	66-71	Bundesmarkt
	72-77	Brauenwurt
	78-83	Dorchen
	84-89	Geldrecht
	90-95	Kaldach
	96-00	Autler
51-54	Grünburg	
	01-50	Grünburg
	51-62	Aussen
	63-70	Silberwurt
	71-85	Kleindorf
	86-00	Hornlach
55-59	Auerswald	
	01-50	Auerswald
	51-60	Dresschler
	61-70	Gladisch
	71-80	Koch
	81-90	Sprinthof
	91-00	Steche
60-63	Delberz	
	01-50	Delberz
	56-70	Mittelmund
	71-85	Schwarzmarkt
	86-00	Turmgever
64-67	Dunkelburg	
	01-58	Dunkelburg
	59-65	Barfsheim
	66-72	Gemusenbad
	73-78	Harke
	79-85	Ruhfurt
	86-92	Schattental
	93-00	Steindorf
68-71	Carroburg	
	01-50	Carroburg
	51-60	Anseldorf
	61-70	Dunkelbild
	71-80	Punzen
	81-90	Schattenlas
	91-00	Weidemarkt
72-74	Schoppendorf	
	01-50	Schoppendorf
	51-60	Brasthof
	61-70	Esselfurt
	71-80	Priestlicheim
	81-90	Ripdorf
	91-00	Zeder
75-77	Stimmigen	
	01-60	Stimmigen
	61-70	Merretheim
	71-80	Misthausen
	81-90	Naffdorf
	91-00	Pfeiffer
78	Blutroch	
79	Weissbruck	
80	Bögenhafen	
	01-50	Bögenhafen
	51-62	Finsterbad
	63-75	Ardlich
	76-88	Herzhald
	89-00	Grubevon
81-83	Kemperbad	
	01-50	Kemperbad
	51-60	Berghof
	61-70	Brandenburg
	71-80	Jungbach
	81-90	Ostwald
	91-00	Stockhaussen
84-86	Ubersreik	
	01-50	Ubersreik
	51-57	Buchedorf
	58-64	Flussberg
	65-71	Geissbach
	72-88	Halheim
	89-95	Messingen
	96-00	Wurfel
87	Helmgart	
88	Marienburg	
89-90	Nuln	
	01-60	Nuln
	61-80	Wissenburg
	81-00	Pfeildorf
91	Averheim	
92	Streissen	
93	Wurtbad	
94	Talabheim	
95	Middenheim	
	01-60	Middenheim
	61-80	Bergsburg
	81-00	Salzenmund
96-00	étranger - tirez sur la *Table d'Origines /2*	





Table d'Origines /2 : En dehors de L'Empire

D100	Origine	
01-25	BRETONNIE	
	01-12	L'Anguille
	13-24	Bordeleaux
	25-36	Brionne
	37-48	Couronne
	49-62	Gisoreux
	63-74	Mousillon
	75-88	Parravon
	89-00	Quenelles
26-45	KISLEV	
	01-25	Erengrad
	26-75	Kislev
	76-00	Praag
46-70	ESTALIE	
	01-50	Bilbali
	51-00	Magritta
71-90	TILEE	
	01-20	Luccini
	21-40	Miragliano
	41-60	Remas
	61-80	Sartosa
	81-00	Tobar
91-98	PRINCIPAUTES FRONTALIERES	
99-00	LE MONDE EXTERIEUR	
	01-20	Norsca
	21-45	Arabie
	46-70	Albion
	71-85	Terres du Sud
	86-00	Steppes

Nains

Généralement, les Nains sont originaires des mêmes lieux que les Humains ; le type même du Nain qui devient aventurier est celui qui a été raisonnablement "humanisé" auparavant, c.-à-d. qui a eu des contacts avec le genre Humain. Pour déterminer l'origine d'un personnage Nain, lancez 1D100 sur la table suivante :



D100	Origine
01-75	Tirez 1D100 sur la *Table d'Origines /1* ci-avant
76-00	Tirez 1D100 sur la *Table d'Origines des Nains* ci-dessous

Table d'Origines des Nains

D100	Origine	
01-20	Norsca	
21-50	Montagnes Grises	
51-00	Montagnes-Du-Bout-Du-Monde	
	01-12	Karak-Azgal
	13-24	Karak-Azul
	25-36	Black-Crag
	37-52	Caraz-a-Carak
	53-64	Karak-Varn
	65-76	Zhufbar
	77-88	Karak-Kadrin
	89-00	Karak-Ungor

Notez que certaines de ces Citadelles/ Forteresses Naines n'existent plus ; Karak-Azgal et Karak-Azul, par exemple, ont été rasées par les Gobelins de Nez-brisé. Les Nains originaires de ces Forteresses peuvent être ou ne pas être au courant de leur destruction.

Elfes

Les Elfes ne sont pas, habituellement, originaires des mêmes lieux que les autres personnages. Comme les PJ ne peuvent incarner que des Elfes Sylvains, les lieux de naissance potentiels sont assez limités. De plus, les Elfes ne parlent pas librement de leurs "sanctuaires", de peur que ces informations soient employées à mauvais escient par leurs ennemis. Par conséquent, la plupart des Elfes disent "la forêt" lorsqu'ils parlent de leur communauté ; si on insiste —et s'ils veulent bien confier le renseignement à leur interlocuteur— ils pourront nommer la forêt en question, mais ne divulgueront jamais le nom exact du village.

Si le nom de la communauté Elfe est important pour vous, utilisez alors la table donnée dans ce livret pour la création des noms Elfes, en suivant la forme Préfixe-Préfixe-Suffixe. Le nom qui en résulte peut être séparé par un trait d'union si vous le souhaitez (comme Terr-Edririel, Far-Farcoral ou Ullialor-Galiel).

Pour déterminer aléatoirement la forêt-sanctuaire, utilisez la table suivante :

D100	Sanctuaire
01-10	DraksWald
11-25	La Grande Forêt
26-35	Reikswald
36-75	Laurëlorn
76-80	Les Landes Spéculaires
81-95	Athel-Loren
96-00	Bois Delouère (Bretonnie)

Halfelings

Les Halfelings se sont très bien intégrés parmi les Hommes et peuvent se rencontrer dans presque toutes les communautés Humaines. Toutefois, la grande importance du Moot en tant que mère-patrie des Halfelings ne doit pas être négligée. Lancez 1D100 sur la table suivante pour déterminer le lieu de naissance d'un personnage Halfeling :

D100	Origine
01-60	Le Moot
61-00	Tirez 1D100 sur la *Table d'Origines /1*

LANGAGES

Bien évidemment, les langues dans lesquelles un personnage peut s'exprimer seront largement déterminées par sa région de naissance. Le *Récapitulatif des Langages*, à la page 291 du livre de règles, indique la répartition des langues et dialectes à travers le Vieux Monde. Pour éviter de leur rendre la vie difficile, le MJ devrait autoriser les nouveaux PJ à parler et lire couramment le Reikspiel, même s'ils sont originaires d'une contrée éloignée. Naturellement, de nombreux quiproquos intéressants peuvent se produire si un PJ n'est pas complètement familiarisé avec une langue étrangère, mais ceux-ci ne doivent pas "submerger" les parties.

95% des personnages Humains (cf. *Table d'Origines /1*) auront le Reikspiel-Occidental comme langue principale, et 98% des 5 pour-cent restants (cf. *Table d'Origines /2*) parleront un autre dialecte issu de l'Occidental. Toutefois, pour les rares personnages (1 sur 1000) originaires de contrées très éloignées, la langue principale sera totalement différente des langages employés autour d'eux et le MJ devra, soit être très indulgent et permettre aux personnages d'être bilingues, soit toujours faire attention aux personnages qui ne sont pas sensés comprendre un seul mot de ce qui se dit...

MILIEU FAMILIAL

Il peut être important de connaître le milieu familial dans lequel un personnage a grandi ; au pire, ceci permettra de cerner un peu mieux le PJ. Toutes les informations et modalités de cette section sont facultatives, particulièrement en ce qui concerne les PJ — en tant que Maître de Jeu, vous êtes entièrement libre d'ignorer ou de rectifier les résultats qui ne vous satisfont pas.

Frères et Sœurs

Race du PJ	Nombre d'enfants	Différence d'âge
Humain	1D6 1	3D4 -3
Elfe	1D6	3D10
Nain	1D4	2D10
Halfeling	1D4 2	2D6 -2

1. Si le dé roule sur un 6, rajoutez 1D6-1.
2. Si le dé roule sur un 4, rajoutez 1D6 - 1. Si le deuxième dé roule sur un 6, rajoutez encore 1D6 -1 au total.

Si le dé roule sur un 1, le personnage est un enfant "unique" et ne s'occupe pas de la colonne Différence d'Age (celle-ci est déterminée en années "pleines" et toujours par rapport au personnage).

Chaque enfant (autre que le personnage) a des chances égales d'être de sexe masculin ou féminin et les mêmes chances d'être plus âgé ou plus jeune que le PJ. Lorsque la différence d'âge est nulle (Humains et Halfelings), il y a 50% de chance pour que le personnage soit son jumeau (ou triplé, etc.) ; toutes les naissances multiples ont 10% de chance d'entraîner une totale identité physique.

Parents

Lancez 1D100 et consultez la table suivante pour savoir si les parents du personnage sont encore en vie :

01-25	les deux parents sont vivants
26-45	le père est décédé
46-60	la mère est décédée
61-00	les deux parents sont décédés

Plus le personnage est âgé, plus le risque de décès est grand. Modifiez le jet comme suit :

Humain : Ajoutez 10% pour chaque tranche de 10 ans au dessus de 20.

Elfe : Ajoutez 20% pour chaque tranche de 20 ans au dessus de 160.

Nain : Ajoutez 10% pour chaque tranche de 20 ans au dessus de 120.

Halfeling : Ajoutez 10% pour chaque tranche de 10 ans au dessus de 50.

Consultez la table suivante pour déterminer l'âge des parents survivants :

Humain : 15 +1D6 ans de plus que l'aîné des enfants

Elfe : 60 +1D20 ans de plus que l'aîné des enfants

Nain : 40 +2D10 ans de plus que l'aîné des enfants

Halfeling : 30 +1D10 ans de plus que l'aîné des enfants

Conjoint et Enfants

Consultez la table page suivante pour voir si le personnage a fondé une famille :

Le nombre avant la barre de séparation est le pourcentage de chance pour que le personnage ait un époux ou une épouse qui soit encore en vie ; le nombre après la barre est le pourcentage de chance pour que le personnage ait des enfants qui soient encore en vie. Déterminez le nombre d'enfants en utilisant la Table des *Frères et Sœurs* de la colonne précédente. L'âge de l'aîné peut être établi à partir des indications permettant de déterminer l'âge des parents (voir ci-dessus), mais en prenant l'âge du personnage comme étant celui "des parents" et en faisant le raisonnement inverse. Si vous le désirez, vous pouvez également créer la belle-famille, les tantes, les oncles et tous les cousins connus depuis des dizaines de générations, avec ce principe ; les Halfelings en particulier sont très friands de généalogie, mais une grande famille permet d'étoffer le passé (et qui sait, de justifier certains équipements, etc.) de n'importe quel personnage.

Naturellement, vous devrez faire le tri parmi les éventuelles anomalies — les règles ci-dessus ne doivent être utilisées que si vous souhaitez approfondir le passé d'un PJ ou développer certains concepts pour un PNJ. Pour cela, même les anomalies qui peuvent vous apparaître au premier abord sont

Age	Humain	Nain	Elfe	Halfeling
16-20	30% / 25%	-	-	-
21-30	60% / 55%	-	-	-
31-40	80% / 75%	-	-	-
41-50	65% / 80%	-	-	20% / 15%
51-60	40% / 75%	10% / 05%	-	50% / 45%
61-70	20% / 60%	25% / 15%	10% / 05%	65% / 60%
71-80	10% / 40%	40% / 25%	25% / 15%	80% / 75%
81-90	05% / 20%	60% / 35%	40% / 25%	80% / 75%
91-100		70% / 40%	60% / 35%	80% / 80%
101-110		80% / 45%	70% / 40%	80% / 80%
111-120	-	85% / 50%	80% / 45%	75% / 80%
121-130	-	90% / 55%	85% / 50%	65% / 75%
131-140	-	90% / 60%	80% / 55%	55% / 70%
141-150	-	95% / 65%	75% / 60%	30% / 50%
151-160	-	95% / 70%	70% / 65%	05% / 25%
161-170	-	95% / 75%	65% / 70%	-
171-180	-	95% / 80%	60% / 70%	-
181-190	-	95% / 85%	30% / 65%	-
191-200	-	85% / 90%	05% / 35%	-
201-210	-	55% / 95%	-	-
211 et +	-	30% / 95%	-	-

susceptibles de vous aider : considérez, par exemple, un Humain de 22 ans dont la mère est morte et qui n'a ni frères ni sœurs, ni épouse, mais 4 enfants — et dont l'aîné est âgé d'à peine 1 an. Aucun de ces enfants n'a de "jumeau". Peut-être sont-ils tous illégitimes, ou alors le personnage possède un véritable harem. Quoiqu'il en soit, ceci nous montre bien que notre homme n'a pas beaucoup de considération envers le sexe opposé, qu'il utilise les femmes pour satisfaire son plaisir personnel mais ne garde pas de relations sérieuses par la suite. Quel est la valeur de ses sentiments paternels ? Et comment réagira-t-il face à un PJ féminin ?

Profession des parents

Déterminez aléatoirement les Carrières des parents des personnages (en séparant chacun d'eux si vous le souhaitez) suivant les notes sur la création des PNJ de la page 111 du livre de règles. Cela vous donnera la Vocation, la dernière Carrière et le Cheminement professionnel des ascendants du personnage. Utilisez ces informations pour donner un peu plus de relief à vos personnages — il se peut que la mère ait été une Magicienne tandis que le père était un simple Troubadour. Ou que le personnage, qui est Patrouilleur rural, soit le fils d'un Braconnier !

Toutefois, *en règle générale* dans cette société médiévale, seul le père est concerné, mais si vous désirez déterminer la profession des deux parents, nous vous *conseillons* de commencer par le père et de vérifier, d'après la ou les Carrières de celui-ci, qu'il n'existe pas une incompatibilité par trop flagrante avec celle(s) de la mère.

Vous pouvez même déterminer les Carrières de n'importe quel frère ou sœur ou de tout autre membre de la famille — si l'un des parents était Maître-artisan, au moins un des enfants aura probablement suivi cette voie et hérité de l'entreprise familiale. Vous pouvez les établir librement en suivant la logique ou les indications du livre de règles.

RANG SOCIAL

Cette nouvelle règle, entièrement facultative, vous permet d'introduire des modificateurs aux Tests de *Commandement* et de *Sociabilité* (et aux Tests Standard dépendant de ces Caractéristiques, selon la situation) lorsque les personnages concernés appartiennent à des catégories sociales différentes.

Déterminer le Rang Social

Le Rang Social d'un personnage est une mesure des rapports que le personnage entretient avec le reste de la société et des sentiments qu'il inspire chez les autres de par sa position sociale — un mélange de respect, confiance, méfiance, mépris et crainte. Le Rang Social est initialement basé sur la Carrière du personnage.

Rang Social par Carrière

Rang Social -3		
Assassin	Bourreau	
Rang Social -2		
Brigand	Guide-racoleur	Mendiant
Chef rebelle	Marchand d'esclaves	Trafiquant de cadavres
Gladiateur		
Rang Social -1		
Agitateur	Faussaire	Racketteur
Bandit de grand chemin	Faux-monnayeur	Ratier
Charlatan	Garde du corps	Receleur
Chasseur de primes	Geôlier	Sorcier, Niveau 1 (Mauvais ou Chaotique notoire)
Collecteur d'impôts	Hors-la-loi	Spadassin
Contrebandier	Joueur Professionnel	Voleur
Démagogue	Magnétiseur	Voleur de bétail
Démoniste, Niveau 1	Nécromant, Niveau 1	
Domestique	Pilleur de tombes	
Rang Social 0		
Apprenti Alchimiste	Courrier	Muletier
Apprenti Artisan	Eclaireur	Officier en second
Apprenti Sorcier	Estudiant	Pâtre
Bateleur	Estudiant en médecine	Péager
Batelier	Garde	Pêcheur
Bûcheron	Garde-chasse	Pilote
Chasseur	Guide-convoyeur	Prédicateur
Cocher	Herboriste	Prospecteur
Colporteur	Manouvrier	Raconteur
Combattant des tunnels	Matelot	Scribe
Combattant embarqué	Mercenaire	Soldat
Commerçant	Milicien	Trappeur
Rang Social +1		
Alchimiste, Niveau 1	Ecuyer	Marchand
Apothicaire	Elémentaliste, Niveau 1	Médecin
Avoué	Engingneur	Ménestrel
Capitaine de navire	Erudit	Navigateur
Chef-Balistaire	Explorateur	Ovate
Chef-Canonnier	Franc-archer	Patrouilleur rural
Chef-Sapeur	Illusionniste, Niveau 1	Pourfendeur de Trolls
Chevalier errant	Initié	Sergent-mercenaire
Duelliste	Maître-Artisan	Sorcier, Niveau 1
Rang Social +2		
Capitaine-mercenaire	Druide, Niveau 1	Massacreur de Géants
Champion de Justice	Gentilhomme	Répurgateur
Clerc, Niveau 1		
Rang Social +3		
Templier		



Notes

Le Rang Social d'un Espion devrait être établi à partir de ce qu'il prétend être.

La réputation (et donc le Rang Social) des Enchanteurs augmente (ou diminue) comme ils prennent de l'expérience, au rythme de 1 par Niveau. Par conséquent, un Elémentaliste 4ème niveau aura un Rang Social +4, et un Nécromant 3ème niveau aura un Rang Social -3.

Les Clercs sont considérés comme les servants des religions officielles de L'Empire. Ceux qui suivent l'un des cultes interdits (voir **L'Ennemi Intérieur**) auront le Rang Social approprié à leur "couverture" (Carrière prétendue). Ceux qui n'ont pas de "couverture" devront être traités comme des Sorciers Mauvais — mais ils ne feront probablement pas long feu !

Le Rang Social de la Carrière de Base de Gentilhomme est +2. Un Gentilhomme qui possède des terres et une fortune considérable peut être +3 ou +4, un Electeur +5 et l'Empereur +6 ou même +7…

Ajuster le Rang Social

N'hésitez pas à ajuster le Rang Social de base pour qu'il reflète plus précisément la "réalité". Si les parents du personnage ont une réputation d'honorabilité (ou d'infamie), augmentez ou réduisez le Rang Social de celui-ci de un cran. Un Garde dont le père était Capitaine-mercenaire peut raisonnablement passer à +1 (du moins tant qu'il s'adresse à des personnes qui connaissent son histoire).

Modifier plus encore ce chiffre si le personnage excelle en ce qu'il fait (le Rang Social est aussi une mesure de la notoriété après tout). Un Erudit fameux devrait être à +2, et inversement se retrouver à 0 si le personnage a un Profil faible. Vous devrez rester prudent quand aux ajustements des Rangs Sociaux des PJ — seuls des personnages particulièrement "remarquables" peuvent atteindre le même Rang Social qu'un Gentilhomme riche et influent ; et la position sociale de l'Empereur est, bien entendu, totalement inaccessible.

La grande majorité du peuple de L'Empire a un Rang Social de 0. Chaque fois que vous hésitez sur la catégorie sociale d'un personnage, considérez son Rang Social comme égal à 0. De la même manière, les personnages ordinaires qui croisent les personnages dans la rue seront considérés comme normaux.

Utiliser le Rang Social

Toutes les fois que vous êtes dans une situation où deux personnages, de catégories sociales différentes, sont en interaction, vous devez modifier le jet de *Sociabilité* ou de *Commandement* de 10% par point d'écart. Utilisez ce point de règle avec discernement.

Prenons comme exemple Franz Heiligmann, un Clerc niveau 2 de Shallya, qui tente de persuader Hans le Bûcheron de contribuer, selon ses moyens, à la construction d'un nouvel hospice. Le culte de Shallya est une religion officielle, aussi Franz bénéficie d'un Rang Social de +3 ; le Rang Social de Hans n'est que de 0, par conséquent Franz a +30% à son jet de **Soc**. En tant que Clerc 2ème niveau, Franz possède la Compétence *Eloquence*, mais le MJ décrète que celle-ci n'est pas applicable puisque lui et Hans sont seuls, et Franz devra se contenter de son score en **Soc** modifié seulement par son Rang Social. Par conséquent, le bonus de +30 plus la *Sociabilité* de Franz, qui est de 45, lui donnent 75% de chance de réussir…

Considérons d'un autre côté Zardog, dit "le Maudit", Bourreau de son état. Zardog est compromis dans une méchante affaire en ce moment, car après s'être occupé consciencieusement de l'un de ses "clients" et avoir mis fin à la rencontre en lui cassant les deux jambes (tout cela pour le compte d'un chef de la pègre de la ville), la victime s'est révélée être un cousin de son dernier employeur. Malheureusement pour lui, il a laissé sa langue à sa victime, ce qui fait qu'il reçoit aujourd'hui la visite de la garde locale. Le Rang Social du chef de ces Gardes (l'équivalent d'un Sergent-mercenaire) est de +1, et celui de Zardog de -3 ; un modificateur de -40 couplé à sa **Soc** de 29 indique que les choses vont plutôt mal se passer pour notre homme s'il compte sur son charme pour s'en sortir. Par contre, s'il explique qu'il n'aurait jamais fait un travail d'amateur comme celui-ci et propose au chef des Gardes une visite guidée de ses derniers équipements et un passage en revue des dernières techniques de torture "modernes", son modificateur négatif devrait se transformer en modificateur positif en raison de l'attachement très compréhensible du garde à une activité parfaitement complémentaire de la sienne — ce qui donnerait à Zardog 69% de chance d'éviter tout problème.

Comme toutes les procédures de Tests et de modificateurs, le Rang Social ne s'applique pas entre les PJ et, comme toujours, le MJ est libre de rectifier, relancer ou ignorer les résultats qui lui semblent aberrants ou qui pourraient compromettre ce qu'il a prévu.

Exemple de Création de Personnage

J'ai décidé de tirer un nouveau Personnage-Joueur, en utilisant toutes les sections de génération aléatoire de ce livret et du livre de règles. Comme ce personnage va être créé pour et par moi, pas à pas, je m'efforcerais de mettre au point ses motivations. A la fin de cet exercice, je n'aurais plus un simple individu façonné par les informations aléatoires tirées de ce livret, mais bien un personnage de jeu de rôle à part entière, doté d'une véritable personnalité.

Race — 2 sur 1D6 : Humain. Bien ! La moitié des gens le sont.

Sexe — 3 sur 1D6 : Masculin. Bien ! La moitié des Humains sont des hommes…

Vocation — 3 sur 1D4 : Filou. Aha ! On se distingue ! Notons que son score en I devra être de 30 ou plus.

Nom — 106 sur 1D1000 : Bernhard(t). Un prénom courant qui sonne assez bien. Et je garde le 't' pour lui donner un certain genre. Je préfère attendre, avant de lui choisir un nom propre, d'avoir des informations plus précises.

Alignement — Il sera Neutre, à moins que sa Carrière le prédispose à un autre Alignement.

Age — 21 sur 6D6. Tout ce qu'il y a de moyen pour un jeune personnage.

Cheveux — 13 sur 1D100 : Argentés. Ca me plaît assez.

Yeux — 85 sur 1D100 : Marron.

Signes distinctifs — 4 sur 1D6 en donne 2 à Bernhardt. 09 sur 1D100 correspond à… Oh ! Non ?! Il est bègue. Ca lui donne un -10% sur tous les Tests basés sur les Compétences de communication. Et 61 sur un deuxième D100 lui octroie une moustache — certainement argentée elle aussi. Bonjour la dégaine !

Taille — 20 sur 3D10 : 1,80 m. Rien de bien spectaculaire.

Poids — Sa Corpulence est 4 sur 1D6, ce qui est moyen, mais son poids est 92 sur 1D100, ce qui nous fait 95 kg ! Il n'a pas d'excédent de poids, mais n'en est pas pour autant des plus sveltes. Aucun ajustement de poids.

Carrière — 57 sur 1D100. Je ne peux pas le croire : un Mendiant ! Un clodo de 21 ans tout boudiné qui bégaie. Ss-su-su-per ! "Hey, m-me-meu-monsieur, t"as pas c-cecent sous ?" Hors de mon chemin, gras double !

Cheminement professionnel — On laisse en blanc pour l'instant…

Débouchés — Notre homme a tout ce qui faut pour s'élever dans la société comme Garde du corps, Ratier ou Racketteur. C'est bien d'avoir des buts dans la vie.

Profil Initial — Les jets de dés adéquats nous donnent : M 5 ; CC 29 ; CT 30 ; F 3 ; E 3 ; B 6 ; I 37 ; A 1 ; Dex 34 ; Cd 32 ; Int 28 ; Cl 36 ; FM 34 et Soc 24. Tout cela est assez moyen, bien que la combinaison du *Sang-froid* et de la *Volonté* nous suggère quelqu'un de plutôt résolu. Ses extrêmes sont un potentiel de *Mouvement* de 5, des réactions rapides qu'indique le 37 en *Initiative*, et un 24 en *Sociabilité*. J'ai du mal à me faire au 24 en **Soc**, particulièrement du fait que son bégaiement le ramène encore à 14 ! Ce gars est un Mendiant, et en plus il est repoussant. "A vot" b-bo-bon-té m'sieu-



dam', m-me-mer-ci !" Grandiose. Enfin, il pourra toujours accompagner les passants jusqu'à ce qu'il finisse sa phrase. Toutefois les Tests de Mendicité se font sous la moyenne entre la Soc et la FM, aussi il pourra toujours passer au travers des quolibets jusqu'à ce qu'on lui donne quelques pièces… ou qu'il les prenne lui même.

Promotions — CC +10 ; CT +10 ; E +1 et B +2. Je prends +1 en *Endurance* ; Bernhardt doit être résistant…

Profil Actuel — M 5 ; CC 29 ; CT 30 ; F 3 ; E 4 ; B 6 ; I 37 ; A 1 ; Dex 34 ; Cd 32 ; Int 28 ; Cl 36 ; FM 34 et Soc 24.

Armes de contact — En tant que Filou et Mendiant, il a droit à un couteau et à une lourde canne. Cette dernière compte comme une arme improvisée. Vous noterez que Bernhardt n'est pas un spécialiste du combat.

Armes de distance — Néant. Il peut toujours lancer son couteau, naturellement, qui comptera alors comme projectile improvisé.

Compétences — Il a 21 ans, donc il a droit à 1D4 +1 Compétences automatiques en plus de celles qui dépendent de sa Carrière. Aha ! 1 sur 1D4. Bon, tant pis ! Nous obtenons 70 sur 1D100 c.-à-d. *Escalade*, et 42 *Course à pied*. Ce qui passe son score de M à 6 ! Ce type a dû venir en courant depuis la Reikswald ! Sa Carrière lui donne *Camouflage Urbain, Déplacement Silencieux en Milieu Urbain, Jargon des Voleurs, Mendicité* (non ?), *Pictographie des Voleurs* et — j'obtiens 25 sur 1D100 — *Résistance à l'Alcool*. Aaaah ! Nous commençons à comprendre pourquoi il est dans cet état !

Points d'Armure / Sortilèges — Ne me faites pas rire.

Points de Destin — 2 sur 1D3 : ce qui nous fait 3. Ils vont probablement disparaître dès la première partie.

Niveau de Pouvoir / Points de Magie — Je remplirais ces espaces avec des petits dessins pour que ce soit plus joli.

Equipement — Une sébile, des vêtements en loques, une canne et une bouteille de tord-boyaux. Ca ne va pas me prendre longtemps pour inscrire tout ça.

Allures de Déplacement — C'est là où le M de 6 prend toute son importance. En dix secondes, Bernhardt parcourt 12 mètres en se déplaçant prudemment, 24 mètres en marchant normalement et 96 mètres en courant. 10,4 secondes de moyenne aux 100 mètres ! En une minute entière, il parcourt 72, 144 et 576 mètres dans l'ordre des vitesses de déplacement citées précédemment, ce qui correspond à 4,250 km/h à Allure Prudente, 8,500 km/h à Allure Normale et 34,500 km/h à Allure Rapide.

Langages — Le Reikspiel et le Jargon des Voleurs.

Points d'Expérience / de Folie / Psychologie & Santé — Rien pour l'instant, mais je parie avec mon MJ qu'il va arriver une infortune à Bernie dans la première heure de jeu.

Richesses — 9 sur 3D6. Voilà avec quoi nous débutons notre carrière d'aventurier…

Lieu de naissance — 57, puis 88 sur 1D100 : Sprinthof. C'est près de Auerswald. D'après **Mort sur le Reik**, c'est un joli petit village de 73 âmes avec une auberge-relais, et qui produit le meilleur fromage fumé de tout le Reiksland. On se demande vraiment pourquoi notre petit Bernie a quitté le foyer familial !

Profession des parents — Papa était Chasseur et maman Apprenti-Sorcier. Il rapportait du lard à la maison qu'elle transformait en cochon.

Membres de la famille — La table des *Frères et Sœurs* donne à Bernhardt 3 sœurs âgées de 28, 25 et 15 ans et celle des *Parents* indique que —snif— son père et sa mère sont tous deux décédés. La table des *Conjoint et Enfants* ne donne rien de plus — ce n'est pas surprenant !

Rang Social — -2 pour un Mendiant. Je doute de parvenir à convaincre mon MJ de me l'augmenter, ce qui n'est pas fait pour arranger mon taux de solvabilité.

Religion — Personnelle. Très personnelle.

Voilà ! Nous en avons fini avec Bernhardt der Stotterer. Il eut une enfance heureuse et devint grand et fort. Mais ses parents furent tués —peut-être par des Gobelins— et il dut prendre en charge ses trois sœurs. La tâche fut trop dure pour lui et il sombra dans la déchéance avant de finir dans le ruisseau comme ivrogne. C'est là que sa véritable histoire commence…

Feuille de Personnage

WARHAMMER Le Jeu de Rôle Fantastique

NOM	RACE	SEXE	VOCATION	ALIGNEMENT
Bernhardt der Stotterer	Humain	Masculin	Filou	Neutre

AGE	TAILLE	POIDS	CHEVEUX	YEUX	DESCRIPTION
21	1m.80	95 Kg	Argenté	Marrons	Bègue - Moustache

CARRIERE ACTUELLE	CHEMINEMENT PROFESSIONNEL	DEBOUCHÉS
Mendiant		Garde du corps, Ratier, Racketteur

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
PROFIL INITIAL	5	29	30	3	3	6	37	1	34					
PLAN DE CARRIERE														
PROFIL ACTUEL														

ARMES DE CONTACT	I	CC	D	Prd
Lourde Canne				
Couteau				

ARMES DE DISTANCE	PC	PL	PE	FE	A/T
Couteau					

ARMURE — Loc — ENC

COMPÉTENCES
- Escalade.
- Course à pied.
- Camouflage Urbain.
- Déplacement silencieux en Milieu Urbain.
- Jargon des Voleurs.
- Mendicité.
- Pictographie des Voleurs.
- Résistance à l'alcool.

COMPÉTENCES

POINTS D'ARMURE — 01-15 Tête ; 16-35 Bras droit ; 36-55 Bras gauche ; 56-80 Tronc ; 81-90 Jambe droite ; 91-00 Jambe gauche

SORTILEGES — NS — PM — P — D — COMPOSANTS — EFFETS

Points de Destin : 3

Points de Magie

Niveau de Pouvoir

Points d'Expérience

EQUIPEMENT/DOTATIONS — Loc — ENC

TOTAL

RICHESSES — Loc — ENC : 9 Co. (Bottes)

TOTAL

Allures de Déplacement	m/ Round	m/ Tour	km/h
PRUDENTE	12	72	4,5
NORMALE	24	144	8,5
RAPIDE	96	576	35

LANGAGES : Reikspiel. Jargon des Voleurs.

PSYCHOLOGIE & SANTE — Points de Folie

ORIGINES SOCIALES

Lieu de Naissance : Sprinthof (Auerswald)

Profession des Parents : Chasseur, Apprenti-sorcier.

Membres de la Famille : 3 sœurs âgées de 28, 25 et 15 ans. Parents décédés.

Rang Social : 2 — Religion :

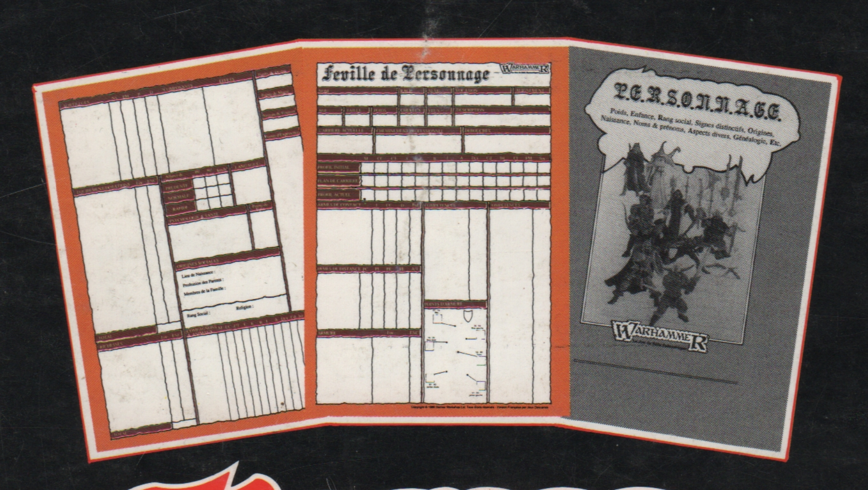
COMPAGNONS & ANIMAUX	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc







WARHAMMER
Le Jeu de Rôle Fantastique



P.E.R.S.O.N.N.A.G.E.

La nouvelle feuille de personnage, entièrement révisée, de WARHAMMER - le JEU DE ROLE FANTASTIQUE est enfin arrivée ! Cet assortiment comprend 50 feuilles de personnages pour noter tout ce que vous aurez besoin de connaître sur vos personnages en passant par la couleur de ses yeux et de ses cheveux. Et ce n'est pas tout ! Vous trouverez également un livret spécialement conçu pour développer le passé de vos Personnages

IMP. METAIS s.a. - 95110 SANNOIS

SOUS LICENCE DE
GAMES WORKSHOP
Ltd NOTTINGHAM



JEUX DESCARTES
5, rue de la Baume - 75008 PARIS